YOSHIDA Seiji Art Works & Perspective Technique
吉田誠治作品集
&パース徹底テクニック
玄光社

YOSHIDA Seiji Art Works & Perspective Technique

吉田誠治作品集

&パース徹底テクニック

contents

Antique
Original work

Waterhole
Original work

Fairytale
描き下ろし作品

Gallery

Dining
描き下ろし作品

Derelicts
描き下ろし作品

階段文庫
Original work

階段堂書店

Kaidan-do Book Store

Original work

海へと続く坂道の途中にあるこの書店は、古い民家を改造して造られたもので、傾斜地のため店内にも段差があるのが特徴です。店主の趣味の新刊や古書を扱っているようですが、どうやら趣味で経営しているようで、とても繁盛しているようには見えません。

鵺

Nue

Original work

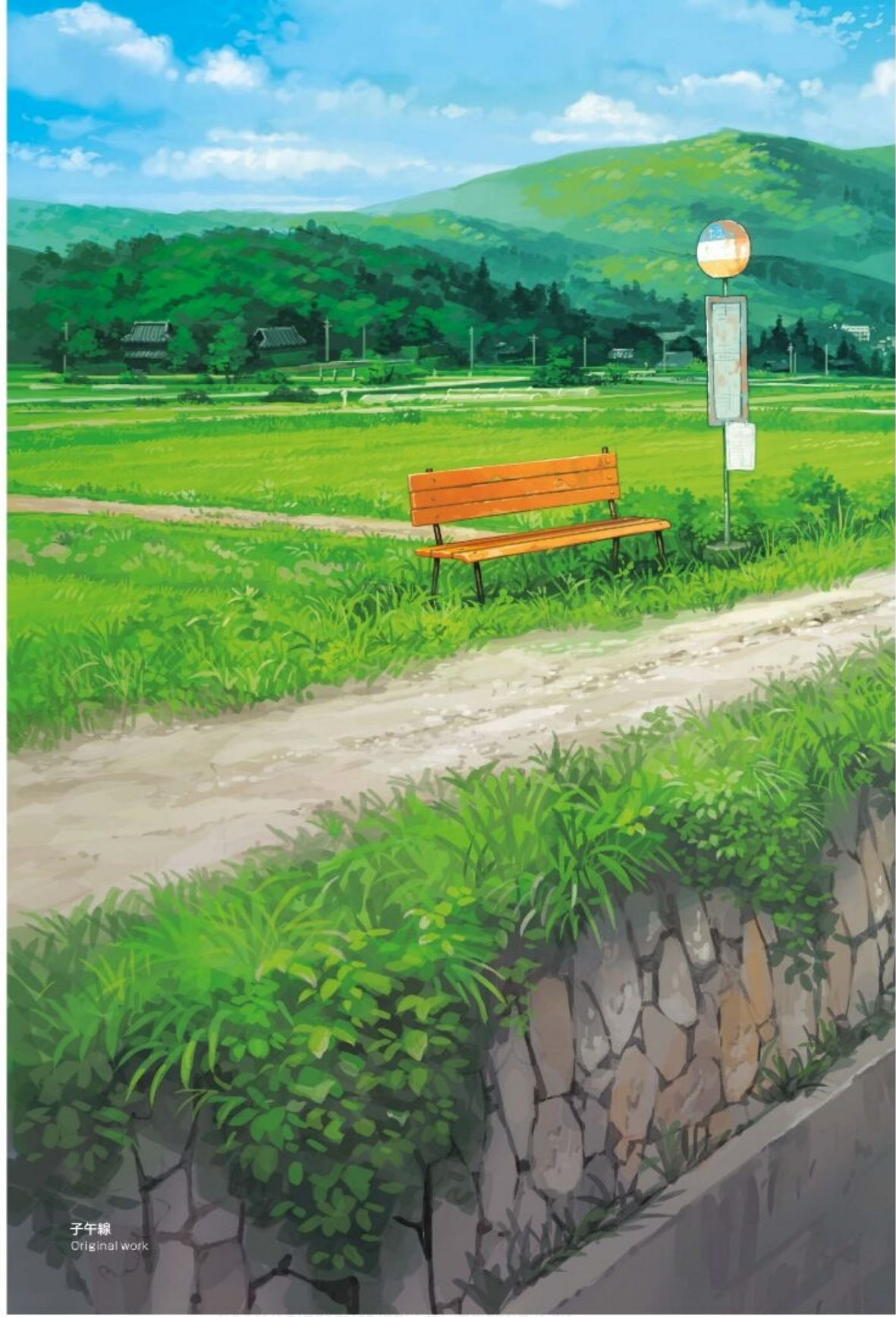
日本古来の伝承などで語られる妖怪。『平家物語』には、妖怪退治で有名な源頼光の子孫、頼政によって弓で射られ、退治されたと書かれている。猿の顔、狸の胴体、虎の四肢、蛇の尾、という描写が一般的だが、その姿は文献によって異なり、狐の尾になったり、鶏の胴になったり、猫の頭になったりもする。気味の悪い声で鳴くという逸話にちなんで、得体のしれない現象や人物のことを鵺と呼ぶこともある。

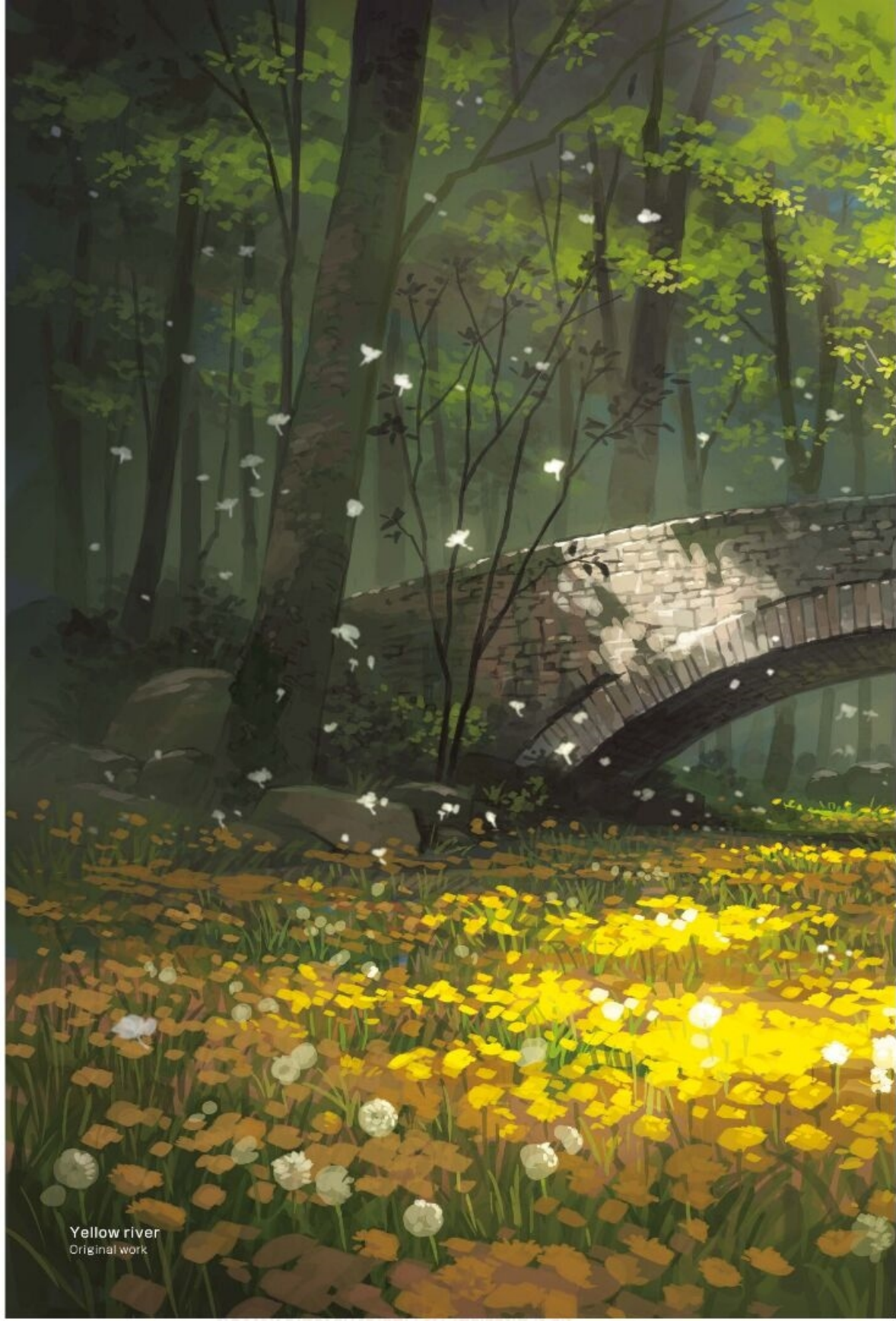
再訪
Original work

隧道
Original work

境内
Original work

散歩道
Original work

洗い出し
Original work

子午線
Original work

Framing
Original work

Yellow river
Original work

廃車体
Original work

Trailer
Original work

Doghouse
Original work

Shades
Original work

Bookstore
Original work

Dormitory（上）
Original work

raccourci（下）
Original work

Location
Original work

東京少年日和
Original work

路地を抜けて
Original work

九龍城砦的通路
Original work

死神

Death

Original work

死神という存在は、どちらかといえば西洋に特有のもので、魂を奪うという役目のみならず、さまよえる魂を導く者としても描かれることが多い。最も有名なものは黙示録に描かれている、蒼ざめた馬に乗って現れる「死」であろう。日本においては「神」の名が冠されているが、一神教が中心である西洋において死神は神ではなく、悪魔の眷属といった属性が近いだろう。一方で、ここで描かれた死神はどちらかというと野生生物のようで、死をもたらす者というよりは、死に群がるものと呼ぶのが相応しそうに見える。

Straight
Original work

Backyard（上）
Original work

Submarine（下）
Original work

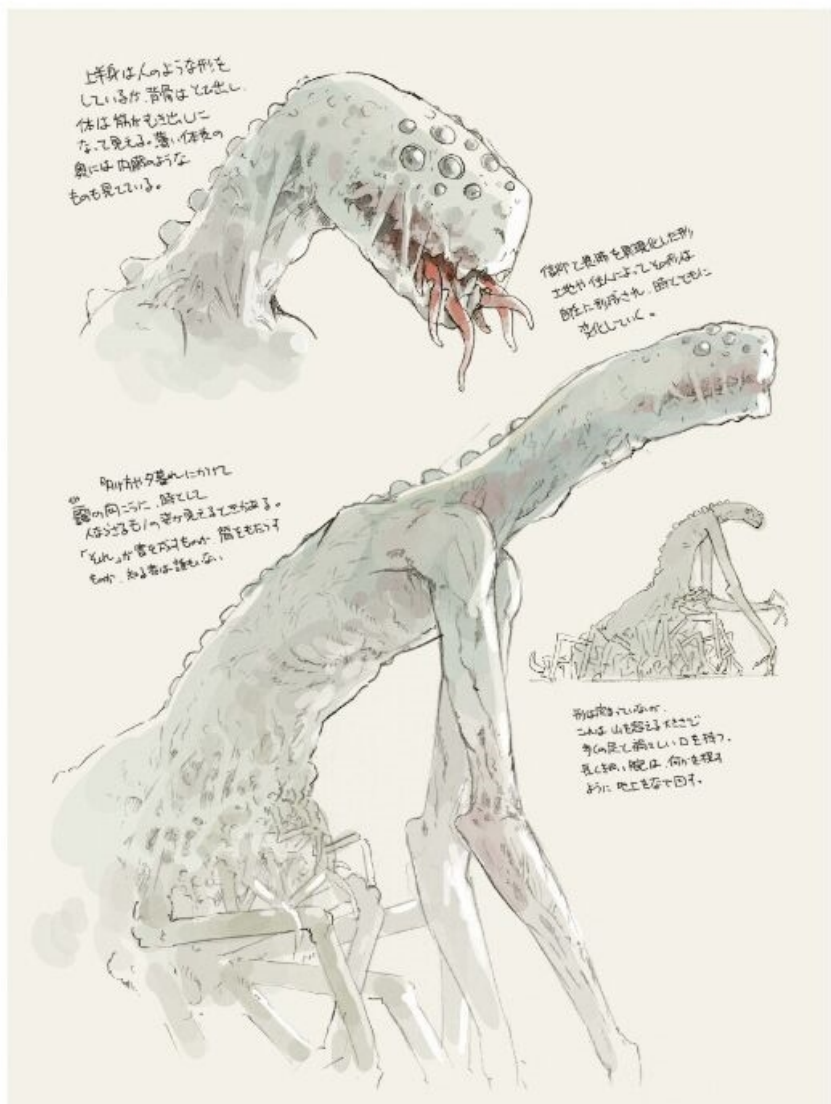
Salamander
Original work

古城巡り
Original work

靄の向こうの何か

Something in the haze

Original work

古来、日本において「神」というものは有り難いものであると同時に災厄を運んでくる存在でもあった。五穀豊穣をもたらす代わりに、その機嫌を損ねると災害や疫病が起こると信じられ、畏敬の念を持って祀られたのである。また地方においてはその土地それぞれの神が地域を支配しており、神社というものの統一性は名ばかりであって、各地方を比較するとそれぞれ独自の信仰を築いているのが実態である。そういったことから、ある種近寄りがたいものとしての「神」という概念は現在においても健在であり、神社などの神域においては、不浄を遠ざける代わりに、より強大で得体のしれない何かの存在を感じずにいられない。

Samhain（左）
Original work

Pilgrim（右）
Original work

くらやみ守
Original work

Planter

Original work

Mushrooms
Original work

Cranberry
Original work

Overflow
Original work

Solitary
Original work

Boundary
Original work

Crevice
Original work

Sunset
Original work

「CLIP STUDIO PAINT PRO　公式ガイドブック」
掲載イラスト

「建築知識 2019年10月号」
表紙イラスト

「美しい情景イラストレーション 魅力的な風景を描く
クリエイターズファイル」
（パイ インターナショナル / 2017年）カバーイラスト

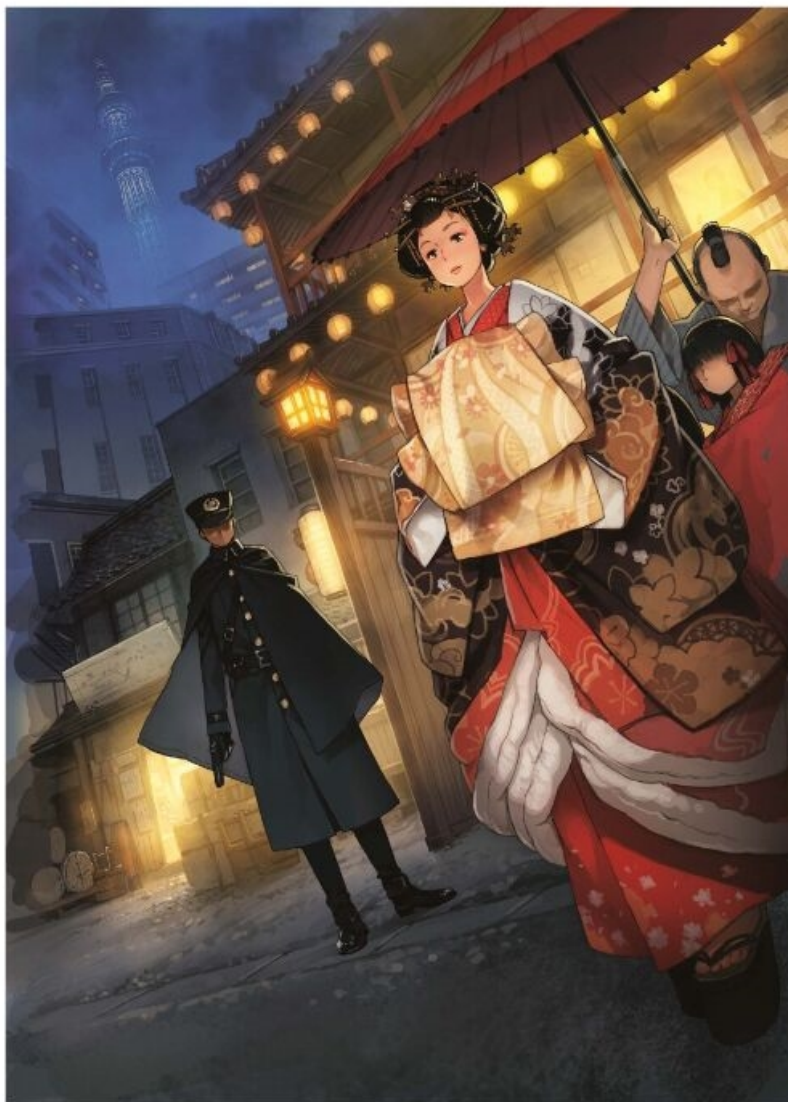
「コルヌトピア」表紙イラスト

©早川書房／津久井五月

「クラシックカメラ少女＋1」
掲載イラスト（左頁上）

「鴎城異聞 第一聞
彼が死ななければいけなかった理由」
雑誌掲載イラスト（左頁下）

「スノウラビット」表紙イラスト（右頁上）
©伊吹契／星海社

「カルタグラ オフィシャルファンブック」
掲載イラスト（右頁下）
©Innocent Grey/Gungnir All Rights Reserved.

パース徹底テクニック

ここからは、風景・背景を描くために有効なテクニックを解説していきます。
パースがわからなくても描けるようなごまかし方から、
きちんと学んだ人がやりがちなパースの落とし穴まで、いろいろなテクニックを紹介しています。
そして少しでも興味を持てたら、自分の絵に生かしてみてください。

by 吉田誠治

お絵描き5カ条

1. とにかく楽しく描く
2. 絵に「間違い」はない
3. 「恥ずかしい」は正義
4. 真似から学ぶ
5. ときには休む

1 とにかく楽しく描く

一番大事なこと。真面目に描かない！つまらないと上達しない。楽しんで描くとどんどん上達する。考えることも大事だけど、一番大事なことは楽しむこと。楽しめなければ一旦離れてもいい。とにかく楽しむことが大事。

2 絵に「間違い」はない

絵は自由だ。間違いがあるとしたら、それは何らかの目的を設定したときにだけ生まれる。「透視図法が間違っている」ことがマイナスになるのは「正確な透視図法で描くこと」を目的としたときだけ。透視図法は間違っていてもいい。目的の邪魔にならなければ、どんな色を置いても、デッサンが狂っていても、画面内に消失点が3つ存在してもいい。

では、何のために絵を描くのか？そこから考え直してみる。そして「間違い」がないということは、絶対的な「正解」もないということ。だからこそ絵は面白いのだけど、だからこそ辛いこともある。悩み抜いた末に生まれた表現は、面白い。

3 「恥ずかしい」は正義

表現というのは、他人に向けて自分の意見を表明すること。恥ずかしくて当たり前。むしろ恥ずかしい表現のほうが他人に認めてもらいやすい。

でも恥ずかしいよね。わかる。そんなときは自分が好きな作品のことを考えよう。その作品のどこが好きか？一番好きなところは？それを他人に言うのってちょっと恥ずかしくない？表現もそれと同じ。周りの人はそこまで気にしてない（はず）なのに、恥ずかしがっていたら楽しんでもらえない。堂々と表現すると、意外と楽しんでもらえる。それが表現の正義。

4 真似から学ぶ

ゼロから創作できる人はいない。参考にしたり、真似するために他の作品を見ることは重要。参考にした作品がひとつだけならパクりだけど、100を参考にしたらオリジナルになる。まずは真似から始めよう。あらゆる作品を真似しまくって、それでも完璧に真似できないところがあれば、それこそがオリジナルになる。

5 ときには休む

ある程度ストレスがあったほうが良いものは描けるけど、寝ないで描くとかえって質は落ちる。
何より、良く寝た日の午前中は仕事の進みが全然違う（個人差があります）。

あと体力作りは大事。信じてなかったけど、30歳過ぎると本当にガタンと落ちる。僕もいきなり描けなくなってびっくりした。でも筋トレしたら回復した。細かい背景は体力勝負。体幹トレーニングをして、よく寝ましょう。

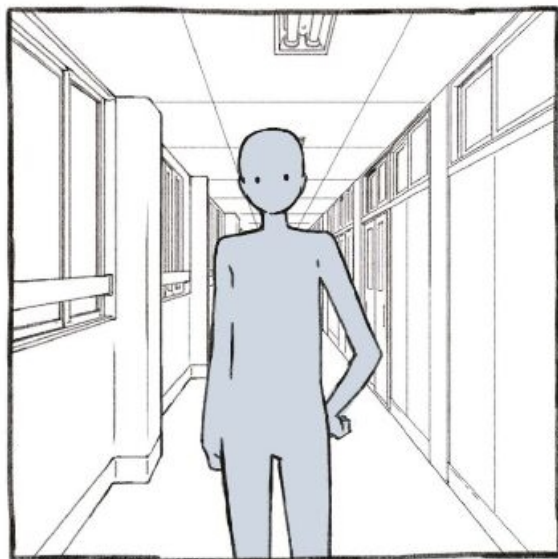
コラムは読まないこと

この本では、ページのちょっと寂しい空間を埋めるために、本文とは関係ないことをコラムとしてまとめています。本文とは関係ないので読み飛ばすこと。真面目に読もうとしない！思い出した頃に本をパラパラっとめくりながら、息抜きに読んでください。

次のコラム：85p　いっそ背景なんて描かなくていい？

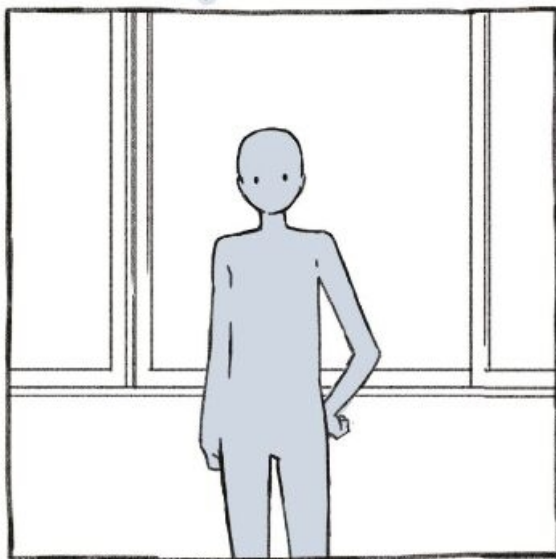
01 パースは1回忘れよう

パースを使わずに描く背景

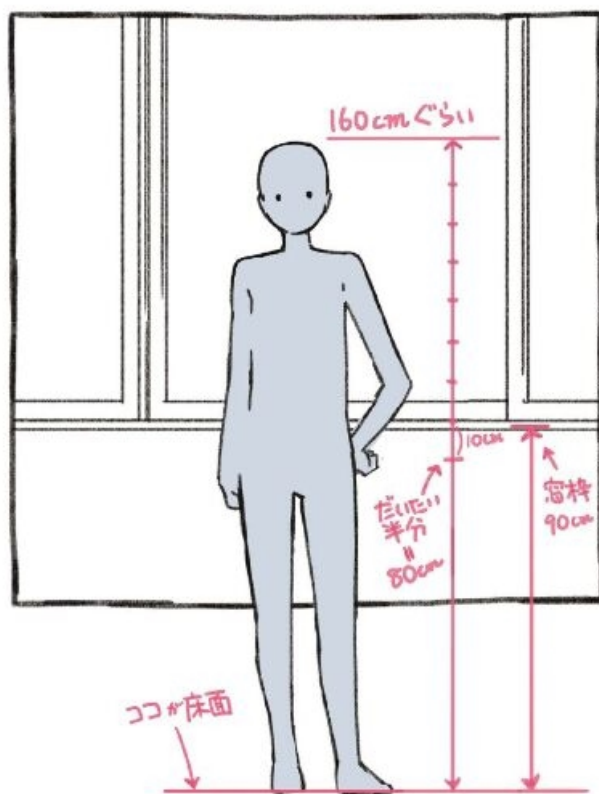
背景を描くときにつまずくのがパース。もうパースという言葉すら見たくない、という意見をよく聞きます。わかる。そもそも僕だって毎回パースなんかカッチリ決めて描いてないです。パースを気にするのは、それが必要なときだけ。じゃあパースをあまり意識しないで描くにはどうするか、まずそこをご紹介します。

たとえば「学校の廊下」を描くとき、何も考えずに描くと、ほとんどみんなこういう絵を描こうとします。でもこれは大変だし、こんなのプロでも描くのに10分以上かかります。

これが描きたいなら仕方ないけど、「学校の廊下」と伝えたいだけなら、これは手間をかけすぎです。

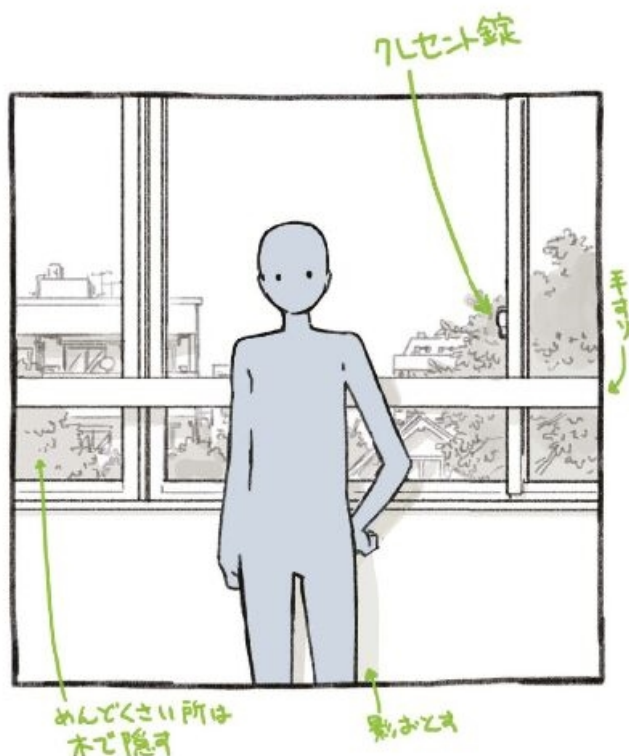
こちらならどうでしょう。
ずっと楽に描けるし、消失点とかアイレベルとか面倒くさいことは全部無視して、何となくサイズさえ合わせておけば、不自然じゃない程度には描けます。

何より、マンガの中のワンカット程度なら、目的によってはこの絵のほうが情報量が制限されて良い絵になるかもしれません。

描くときのコツ

とにかく地面(床面)からの高さを合わせさえすれば何とかなります。

まず人物のおよその全身図を想定して地面の位置を決め、それを基準に窓枠の下端(だいたい床から90cm)の線をだいたいでいいので描き、あとはそれらを基準に他のものも何となく合わせながら描けば、とりあえず違和感のないものが描けます。

描き足す

描ける範囲で細部を描き足せるとなお良いです。気をつけたい点はだいたい以下の通りです。

- 遠くのものほど小さく描く。
- 資料写真を見て細部を参考にする。
- 見てほしいものは影を描いて強調する。
- 遠くのものと近くにあるものを描いて遠近にメリハリをつける。

サイズを合わせて描く

サイズを合わせるだけだと平面的になりがちですが、工夫次第でいくらでも空間を感じる絵にすることができます。そのために役立つコツをいくつか紹介してみます。

人物を基準にする

とにかく人物を基準にして、描くもののサイズを決める。高さと幅だけでも合わせること！ 人物より奥にあるものは人物よりちょっと小さく、手前にあるものは大きくなる。でも極端にサイズを変えると変になりがちなので、基本サイズはほとんど変えないでいい。

接地しなければ楽

地面（床）から離せば接地の整合性は気にしなくても良い。椅子に座らせたり、浮かせたりしてごまかすと一気に楽になるし、ただボーッと立ってるよりドラマが生まれやすい。

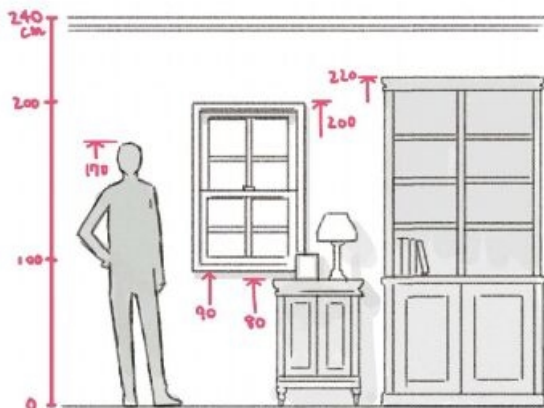
植物などで隠す

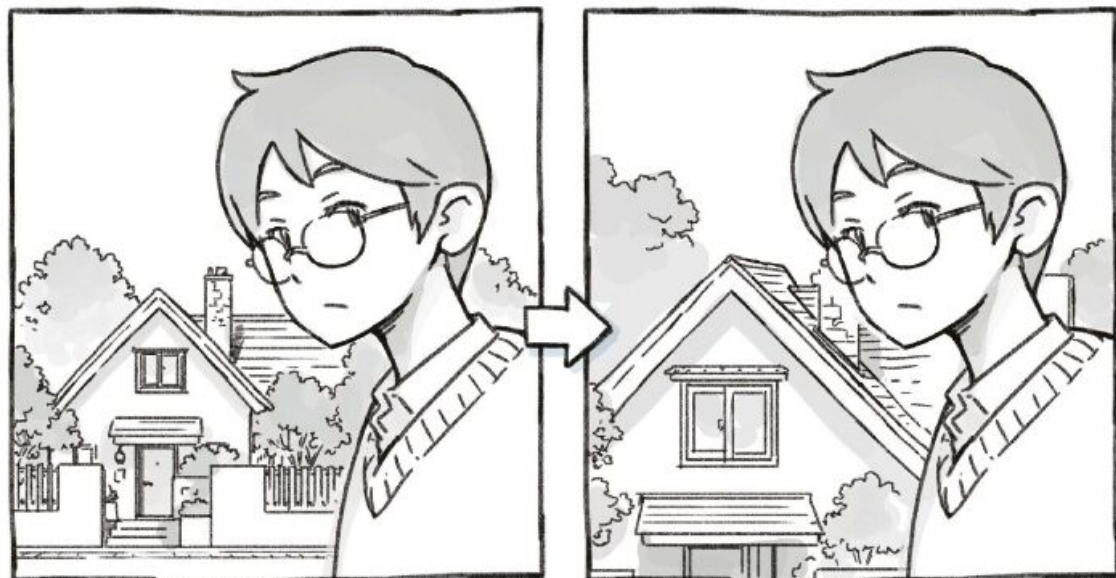
描くものがないとき、面倒くさいときはとにかく植物を置いてごまかす。大きく描いて暗くしておけば前景と後景が分かれて絵にメリハリも出る。

資料で説得力を出す

できれば、面倒じゃなければ、描くものを実際に見たり、資料を調べたりして細部を確認すると説得力が出る。窓枠の形ひとつとっても、建物の様式によって全然違う。この絵の場合はちょっと古い洋館の雰囲気でまとめているので説得力がある。

サイズを比べよう

ものの大きさはだいたい決まっている。右は一例で実際はいろいろなサイズがあるものの、だいたいの大きさは変わらないので、基本の大きさを覚えておくといい。とりあえず高さと幅が合っていれば不自然にはならない。特に人間と並べたときに不自然でないように気をつける。それがだいたい理解できたら、窓枠などの幅、比率、奥行き等も気にするようにしてみよう。

遠景を小さくしすぎない

遠景はつい小さく描きがちですが、それだと描くべき要素が多すぎてかえって面倒になります。人物と比べて大きすぎない範囲でいいので、もうちょっと大きめに描いたほうが楽だったりします。接地面も隠れて矛盾が起きにくく、一石二鳥です。

遠景だけなら高さは自由

人物の接地面が見えていなくて、かつ背景は遠景だけというときは、地平線の高さはわりと自由に変えられます。以下はどちらでも正解なので、描きたい雰囲気に合わせて自由に決めて構いません。ただし遠景と人物の間に別の何かがある場合、パースが必要になるので注意してください。

基本的なもののサイズ

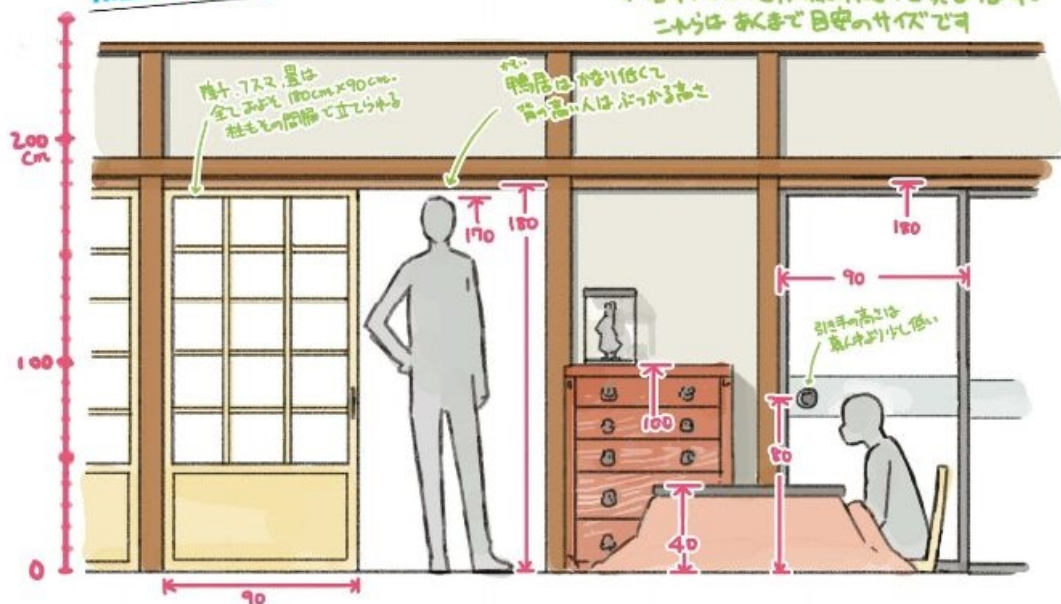
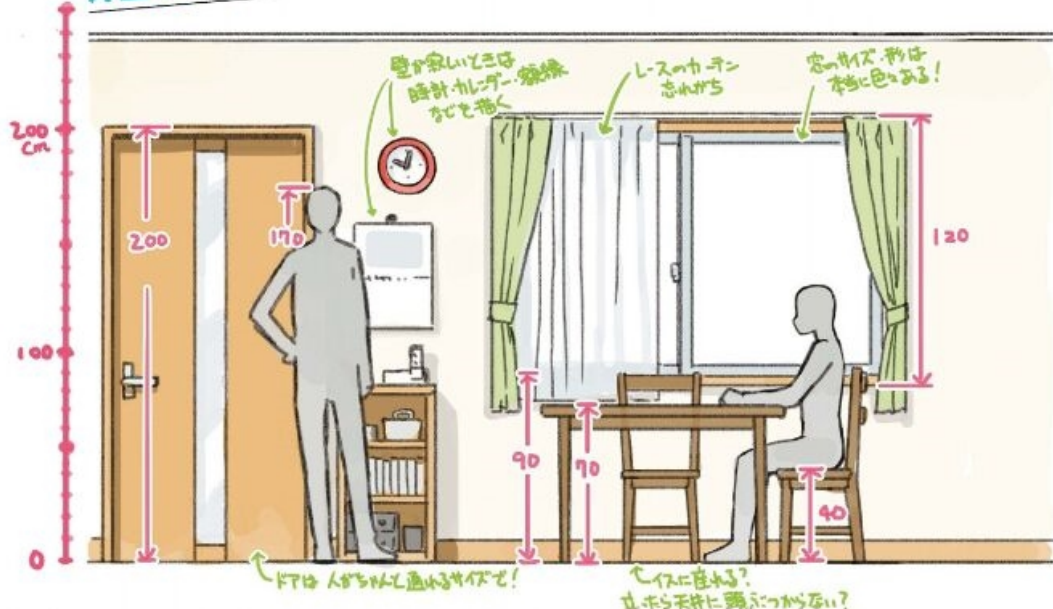
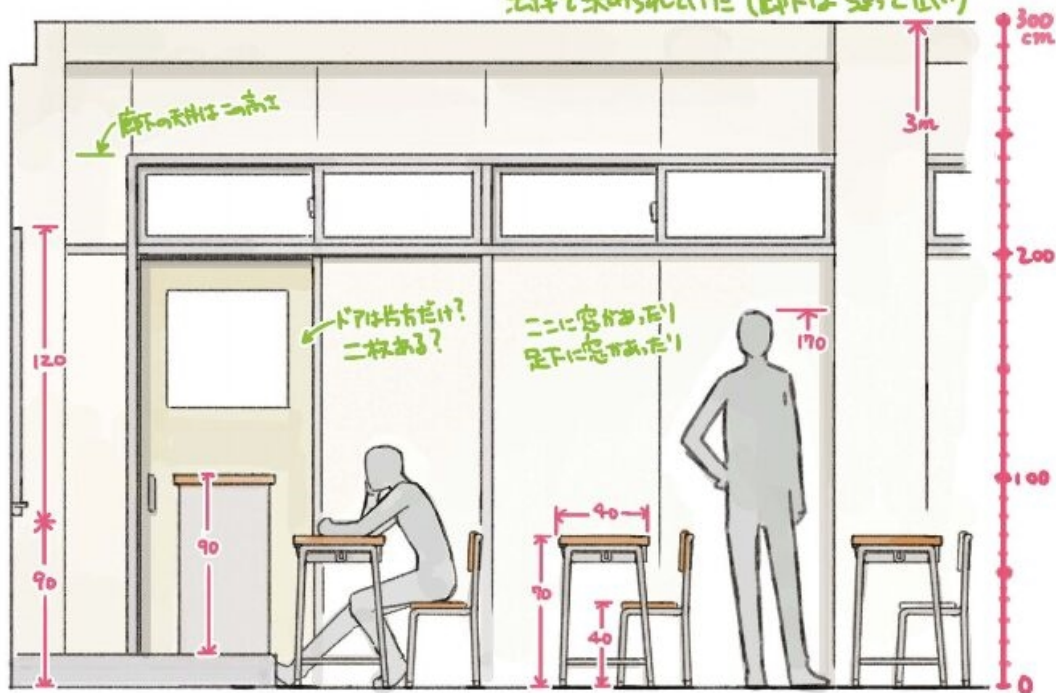
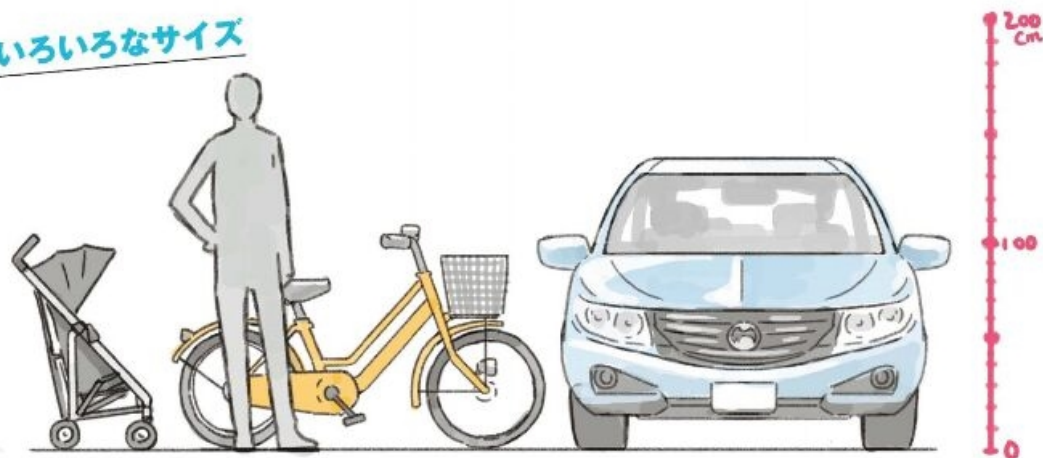
日常的なもののサイズを覚えておくと、絵を描くときに楽になります。どれも10cm前後のサイズの違いはありますが、和室はだいたい90cmぐらいのマス目状になっていると考えるとわかりやすく、洋室もドアや窓、テーブルや椅子の大きさは一定です。これらを人間のサイズと合わせて描くだけで、背景の説得力が高くなります。

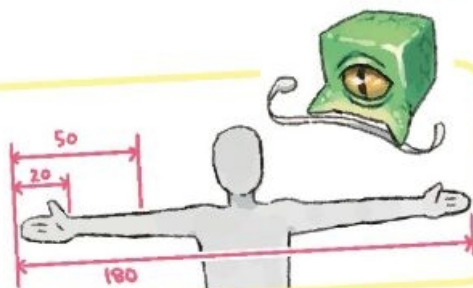
和室のサイズ

※各サイズは地方、様式によって異なります。
これらはあくまで目安のサイズです

障子、フスマ、畳は
全ておよそ180cm×90cm。
柱もその間隔で立てられる

かもい
鴨居はかなり低くて
背の高い人はぶつかる高さ

200cm
100
0
170
180
180
90
100
80
40
90

洋室のサイズ

いろいろなサイズ

日常的に測るには

気になったときにメジャーなどで測るのが最も正確ですが、常にメジャーを持ち歩くわけにはいかないので、自分の体のサイズを覚えておくと便利です。僕の場合、手のひらが約20cm、指先から肘が約50cm、両手を広げると180cmくらいなので、それを基準にしています。気になったらすぐサイズを確認するようにしましょう。

アオリと俯瞰も描いてみる

正面構図だけだと画面が単調になりがちなので、アオリや俯瞰の構図も描いてみましょう。パースを考えると頭の痛くなる構図ですが、慣れないうちも上手くごまかせば描けないことはありません。

アオリ（見上げる構図）

人物の肩や顔と平行の線を描き、図のように角を描いてあげれば部屋っぽくなります。窓やドア、カーテン、照明、エアコン、ポスターなどを描き足すとなお良くなりますが、あまり物を増やしすぎると矛盾も起きやすくなるので注意が必要です。

俯瞰（見下ろす構図）

同じように、人物の肩や顔と平行な線を引き、角を描いてあげれば部屋っぽくなります。ただし床や地面は天井よりも物が多く、矛盾が起きやすいので注意しましょう。

いっそ角すら描かない

窓枠とか照明だけでも説明になります。

自然物でごまかす

木とか空とか、パースの関係ないものでごまかそう。

ゴチャゴチャさせてごまかす

廃墟は意外と描きやすい。

影でそれっぽくしてしまう

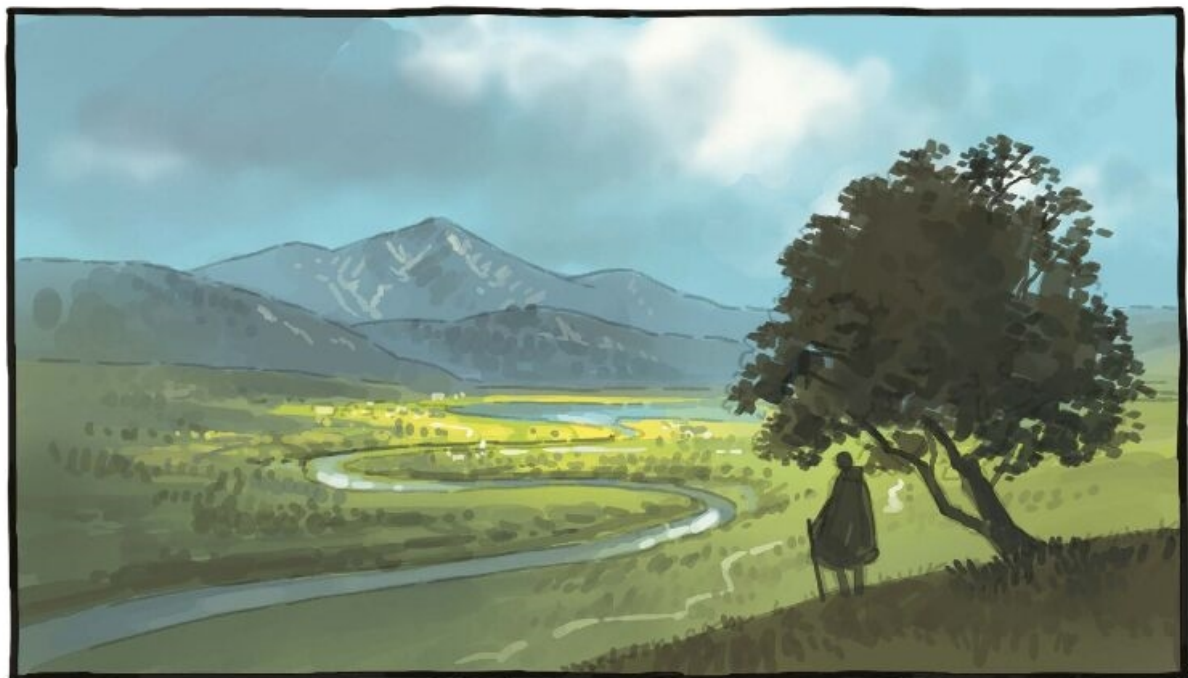
俯瞰の場合、ズバッと長い影を落とすだけで何とかなることも多い。

いっそ背景なんて描かなくていい？

最近は精緻な背景描写が人気なので、つい細かいコマやキャラ重視のイラストにまで背景を描いていないでしょうか。背景描写は、基本的に絵の印象を重くして、説明的な印象を与えるものです。本当にその絵に背景が必要か一度考えて、不要と感じたら描かないという決断をすることも大事です。

次のコラム：87p　シルエットを気にする

自然をそれっぽく描く

自然の多い風景は、比較的パースを気にせず描けるのでごまかしたいときに便利です。でもせっかくなので、それっぽい自然を描けるようになっておきましょう。

上のような絵を描くとき、押さえるべき部分さえ押さえてあれば、正確なパースや消失点などの知識はそれほど必要ありません。左の図に書いてあるように、シルエットをあえて重ねたり、遠くのものほど密度を高くしたり、手前を暗い色で塗りつぶしたり、というところを気をつけるだけでそれっぽい背景にすることができます。

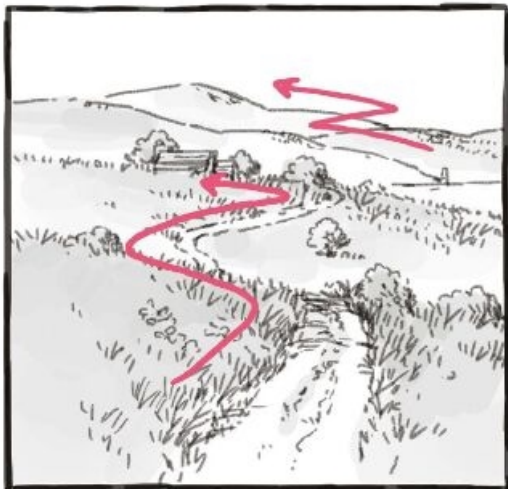
あとはやはり実際の風景や写真をよく見て、特徴を捉えることが大事です。山や木のシルエットの細かいバランスや、地形の特徴など、描きたい風景を。

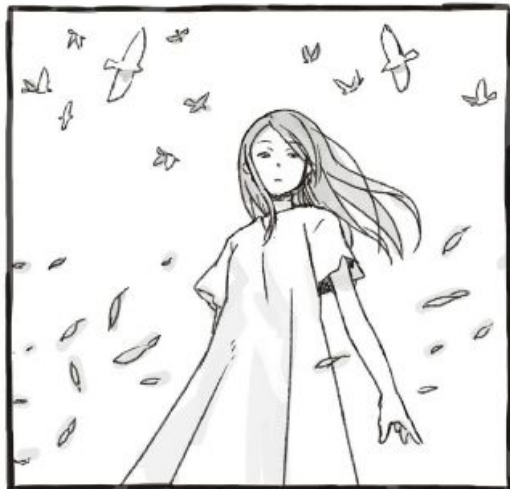
ただ、毎回これだけのものを描くのは大変なので、右ページにあるような手の抜き方も覚えておきましょう。

視点を下げてごまかす

視点が高いとサイズ感がよくわかり、描き込む内容も増え、パースの間違いが目立ちやすい。視点を思いっきり下げるとサイズ感をごまかしやすくなる。足を草で隠せば接地面もごまかせる。

ジグザグを意識

道も草地も山も雲も基本的にジグザグを意識して配置すると距離感が出しやすく、単調になりにくい。

なんか飛ばす

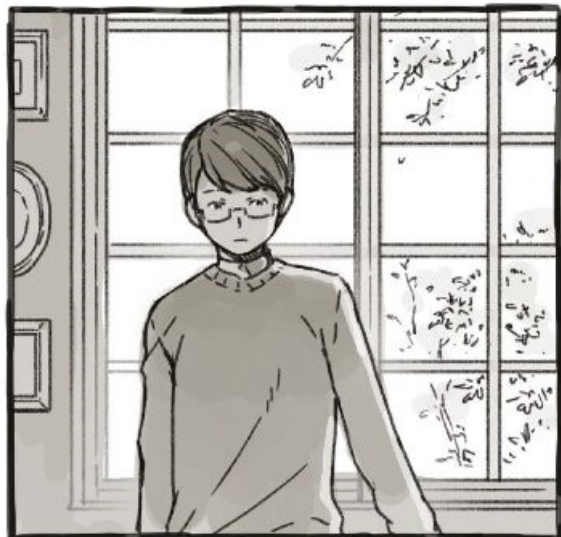
鳥とか綿毛とか落ち葉とか桜とか、とにかく画面が寂しいときは何か飛ばす。

シルエットを気にする

シルエットをきちんと描くと、描かれているものが何なのかわかりやすくなります。良いシルエットは「似ている別のものときちんと区別されている」ものです。それがリンゴなのかミカンなのか、わかりやすく伝えるにはどこを描けば良いか、場合によっては多少デフォルメしてでもそれを明確にできると、絵のわかりやすさが一気に上がります。

次のコラム：89p　背景業界は常に人手不足

使えそうなテクニックいろいろ

白飛びは正義！

とにかく逆光で白く飛ばしてしまえば描かなくて済む。窓の外、ドアや門の向こう側、明るいところは逆光で白く飛ばそう。
せっかく資料写真を用意したのに逆光で見えないなら、絵でも白く飛ばせば解決！

前景で隠せ！

実相寺昭雄っぽくてかっこいい画面になるので一石二鳥。前景はスミなどの単色ベタ塗りでもいいし、2色程度で簡単に塗り分けてもいい。
前景を頑張って描き込みすぎるとむしろメインが弱くなるので合理的。

画面外に逃せ！

地面を画面外に逃すのは基本。ギリギリ出すと構図的に逃げてる感じが出るので、思い切って大きく出したり構図を工夫しよう。
空いたスペースは木とか電柱とか描いて埋めればいい。

影の中は略せ！

画面に大きな影を落とすといろいろ略せる。パースがわかりにくいときだけでなく、作画時間の短縮にもなる。

木で隠せ！

遠くにある面倒な部分は木で隠す。建物をひとつひとつ描くと大変だけど、木ならパースは気にしなくていい。

背景業界は常に人手不足

絵を仕事にしている人の中でも背景をメインで描いている人は本当に少なく、マンガ、アニメ、イラストいずれの業界も背景を描ける人を常に求めています。最近はスマホ業界の影響や、美しい背景の需要自体が増えたことで、かつて安かったギャラも次第に上がってきましたが、相変わらず人手不足の状態です。何より背景は流行り廃りがあまりなく、一度描けるようになれば一生食っていけます。苦手な方は辛いかもしれませんが、描くのがそれほど苦でないという方は、背景専門のプロになる道も考えてみてもいいかもしれません。

次のコラム：93p 「トレス」と「パクリ」について

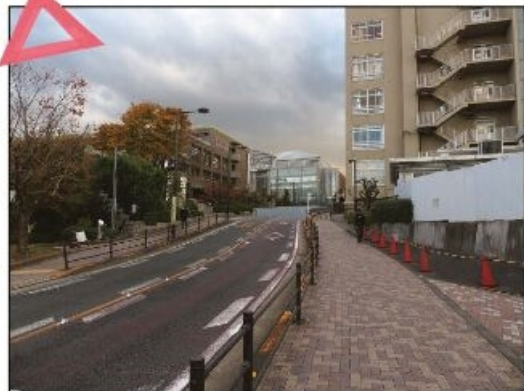
02 模写してみよう

模写のポイント

背景練習には写真模写がオススメです。透視図法はわからなくていいので、とにかく模写してみること。数をこなしているうちに、背景の密度感の出し方や、パースのつけ方が何となくわかるようになります。あまり理論とか考えず、とにかくまずは目の前の風景を描いてみることから始めましょう。

POINT

- ・白黒なら楽に描ける
- ・デジタルでもアナログでも描きやすい方法でいい
- ・発表するときは肖像権や商標権に注意

晴れ・カメラは水平・平たい地面、などは模写しやすい。まずはこういう風景から練習しよう。

曇り・アオリや俯瞰・坂道や階段などの風景は難しいので慣れてから挑戦するのがオススメ。

権利について

全ての作品には著作権が存在し、法律で保護されています。他にも肖像権、商標権などさまざまな権利の問題があるので、模写やトレスをする際は充分に注意しましょう。

●権利について気をつける点

勘違いしている人も多いですが、模写やトレスをすること自体は違法ではありません。「私的使用」といって法律で許可されています。画像をPCに保存したり、スマホの壁紙にすることも私的使用の範囲内なので自由です。ただし模写やトレスしたものをあらためて公開したり販売することは違法になります。この「公開」にはSNSに投稿したり、アイコンとして使用することも含まれます。

ただし訴えるかどうかは著作権者が自由に決められるので、違法といっても即ペナルティというわけではありません。二次創作が認められているのも同じ理由で、基本的には違法ですが、著作権者が許可したり見て見ぬ振りをしているという状態です。ただ、「見つからなければいい」という考え方は危険です。写真を模写して公開するつもりなら、その写真は自分で用意するか、撮影者に許可を得るのが適切です。

●資料集めについて

模写や実際の作品に使える資料は、上記の通りなるべく自分で集めるのが無難です。ただ、自分で撮った写真でもそのままでは使えないことがあります。一方で、著作権フリーの素材もあるので、賢く使い分けられると便利です。

・私有地内で許可なく撮影することは違法。観光地であっても、私有地では商用・非商用関係なく撮影自体NGになることもある。取材元のポリシーを確認し、必要なら許可を取ること。公道上での撮影は基本的に自由。

・特定の個人や商品などは、肖像権や商標権、プライバシー権などに抵触する可能性があるので、許可を得ていない場合はそのものズバリを描くことは避けたほうが無難。これも許可を取れれば自由。

・資料として使える本やネット上の素材を使うのはアリ。ただし権利表示が必要だったりするので、利用規約をよく読むこと。「画像　フリー」などで検索して出てきた画像は基本的にアウトなので注意！

・著作権の切れたものは模写・トレスして大丈夫。ただこのへんも法律が複雑で、ジャンルによって保護される範囲が異なるので慎重に。

・以上は全て日本国内の事情。海外ではまた変わってくる。とにかくわからないなら参考にはしても発表はしないこと。

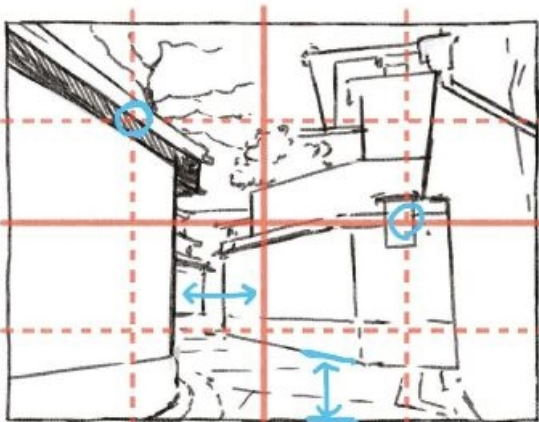
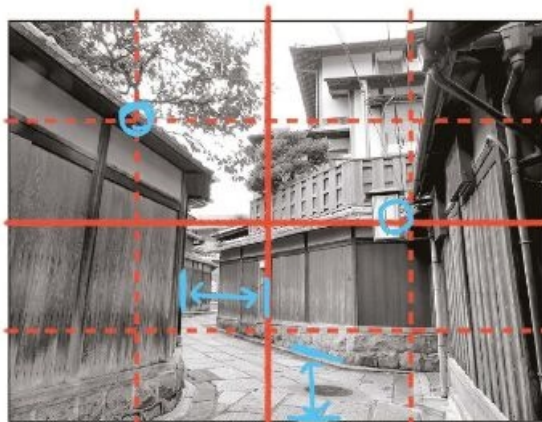
模写のコツ

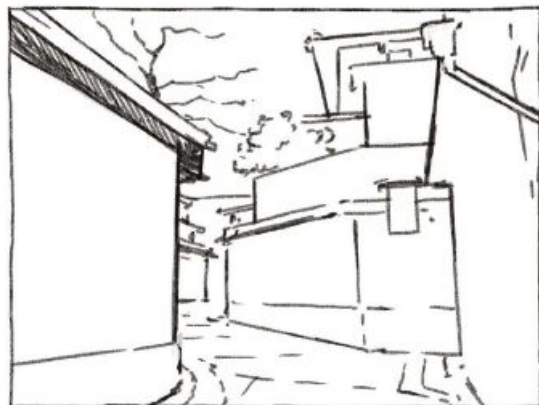
模写にもさまざまな目的がありますが、今回は主にパース練習のためのコツです。まだ消失点などがわからないうちでも、パースの雰囲気を掴むのに模写は有効です。理論を聞いても頭に入ってこないなら、「習うより慣れろ」でまずは実際に描いてみましょう。

最初はモノクロで

写真をモノクロにすると色の情報に邪魔されず形に集中できるので、特にパース練習のときにはモノクロで描くことをお勧めします。左のカラー写真と見比べるとわかりやすいです。逆にパースに慣れてくると、今度は色に集中して練習できます。慣れないものはひとつずつこなしていきましょう。

グリッドを引け！

模写に慣れていないうちは、グリッドを引くと模写の難易度がグッと下がり、どこから描いて良いのか迷わずに済みます。あとはグリッドとの位置関係や縦横の比率を気にしながら描けば、それなりの風景を描くことができます。パースまで意識してしまうと難易度が一気に上がるので注意してください。

アタリでバランスを取る

描くときは、まず大きな輪郭(アタリ)を描いてから細部を描き込むようにするとバランスが崩れにくくなります。いきなり細部まで描いてしまうと、描いている途中でバランスが悪いことに気付いても直す気力が湧きにくく、結果あまりいい練習になりません。

常に全体を確認する

画面に集中しているとつい全体を確認し忘れ、縮小して愕然とすることもありがちです。描いているときは常に全体のバランスを確認しましょう。一旦画面から離れて見るとなお効果的です。他に「目を細めて見る」「左右(上下)反転して見る」などもとても有効なので、試してみてください。

「トレス」と「パクリ」について

「トレス」という言葉は、絵の上にもう1枚紙をおいてもとの絵をなぞって(trace)描くことからきています。他人の絵や写真を無断でトレスして発表すればそれは「パクリ」であり、著作権法にも違反します。しかし自分で撮った写真をトレスしたり、他人の作品でもあらかじめ許可を得たりすることは違法ではありません。また、トレスしなくても真似て描くことは「パクリ」になることもあり、場合によっては著作権法にも抵触します。たまにトレスしたり写真を見て描いたりすることを非難する人がいますが、トレスや写真を見て描くこと自体は悪いことではない、ということを理解しましょう。

次のコラム:101p 平行投影図法について

複雑な風景の模写

比率を意識して描けるようになってきたら、少し複雑な風景の模写もしてみましょう。また、絵に描くときに見栄えを良くする工夫もできるとなお良くなります。

こういった実際の風景を描くことは、説得力のある絵を描く準備としてとても効果的です。普段あまりしっかり観察しない路肩のブロックの形、柵の間隔、電線の複雑さ、木の植えられ方などなど、一度でも描いたことがあるだけでかなり違います。

また、実際の風景では線が変なところでかぶっていたりしてバランスが悪いことが多いので、絵に描くときに調整して、見栄えを良くしてみます。これを「嘘をつく」と呼んでいますが、良い絵に見せるためには嘘をつくことは重要です。

慣れてきたら中間色を使ってみてもいい

ただし中間色は上手に使わないと絵にメリハリが無くなるので注意！

まずは大きな明暗で画面をつくるつもりで！

比率を合わせれば何とかなる

電線の一本一本までしっかり観察して描く

電線とシルエットがかぶっていたので電線を消してみる

この柱が邪魔なので絵では消してみる

形が隠れて見えないと絵を見たとき不安になるのでわかる程度に形を描く

影の方向がバラバラにならないように

全部影の中だと形が分かりにくいので、影の面積を少し減らしてみた。

影の中までしっかり形を描く。構造を理解する。

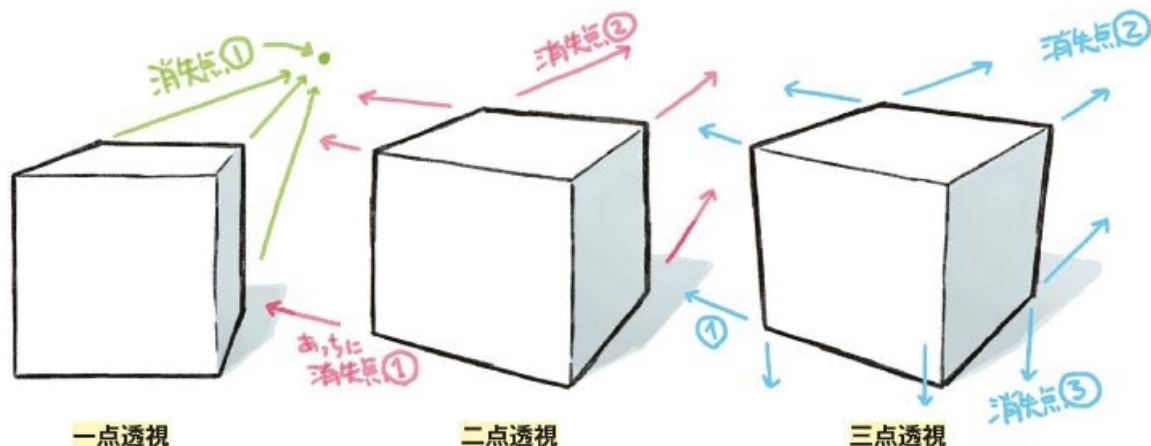
日常的なスケッチ

出かける機会が多い人は、日常的にスケッチブックを持ち歩いて空いた時間でスケッチをするのが、風景に慣れるのにはとても有効です。

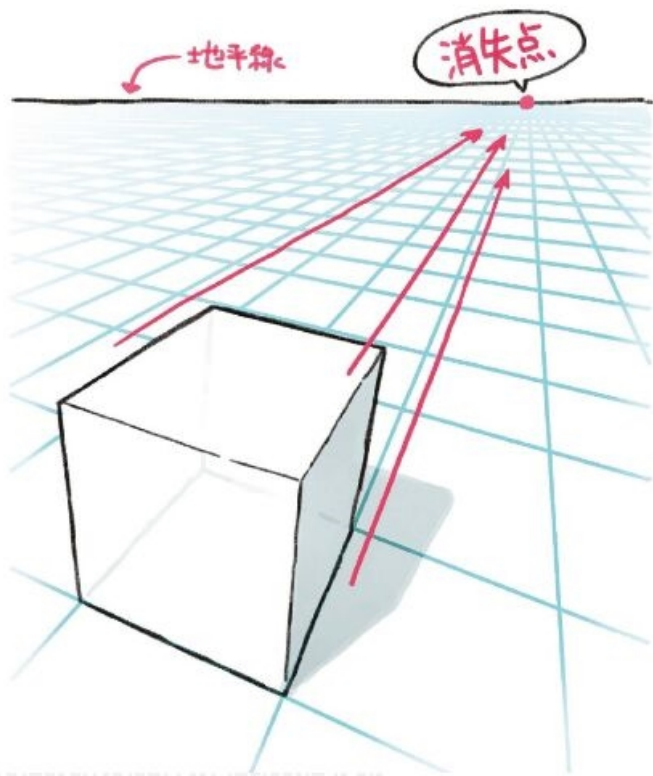
電車の中やカフェでもスケッチはできます。学校なんかはスケッチをするのに最適な場所です。テーブルの上に乗っているものにもパースは存在します。とにかく空いている時間を使って少しでもスケッチをすると、経験値がどんどん溜まっていくので、積極的にスケッチをするようにしましょう。

03 パースの基礎知識

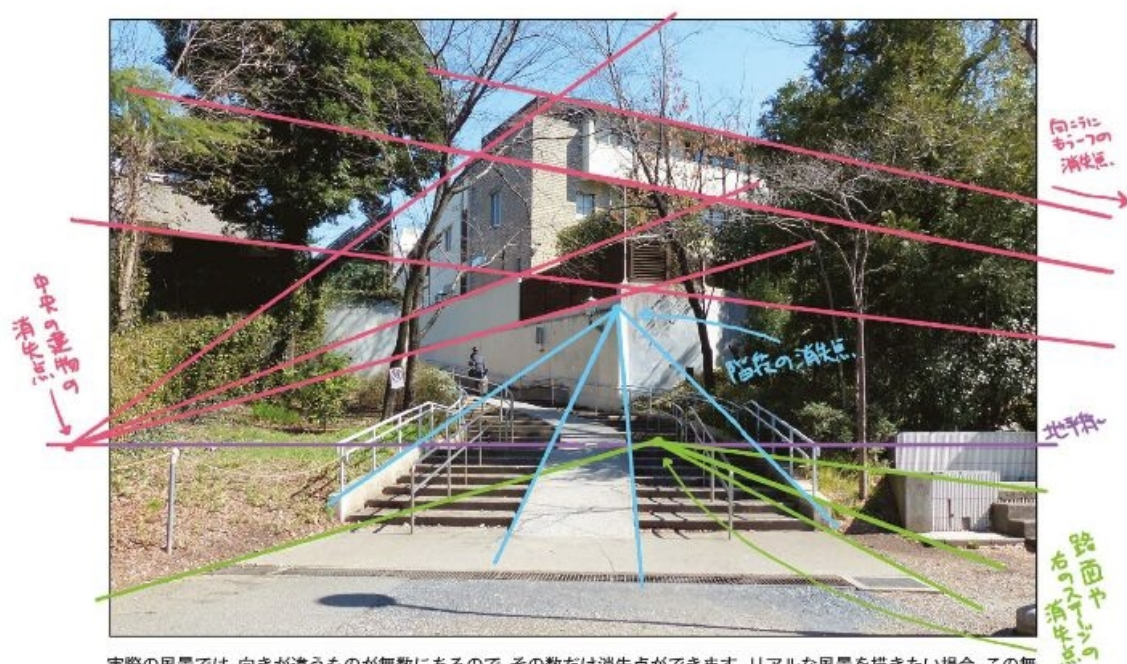
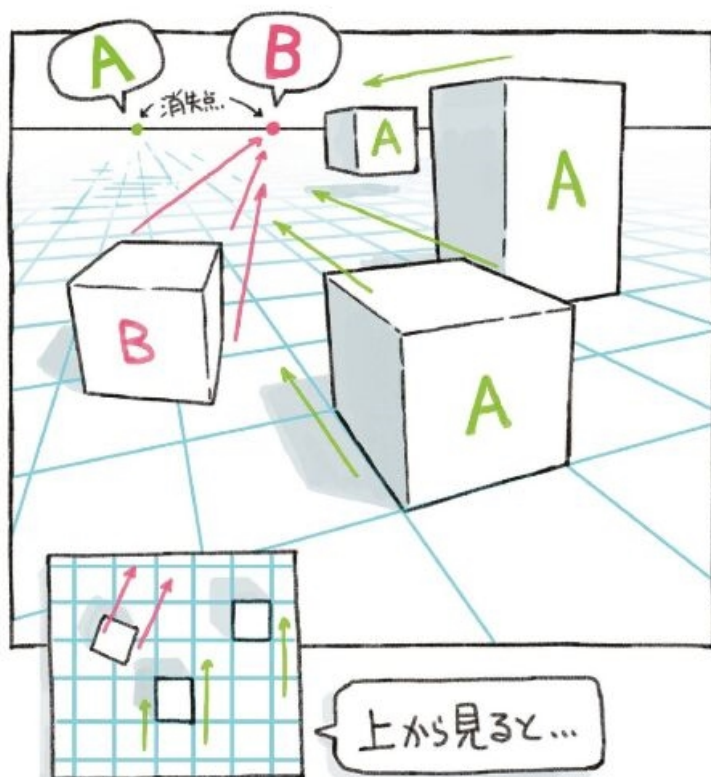
そもそもパースとは

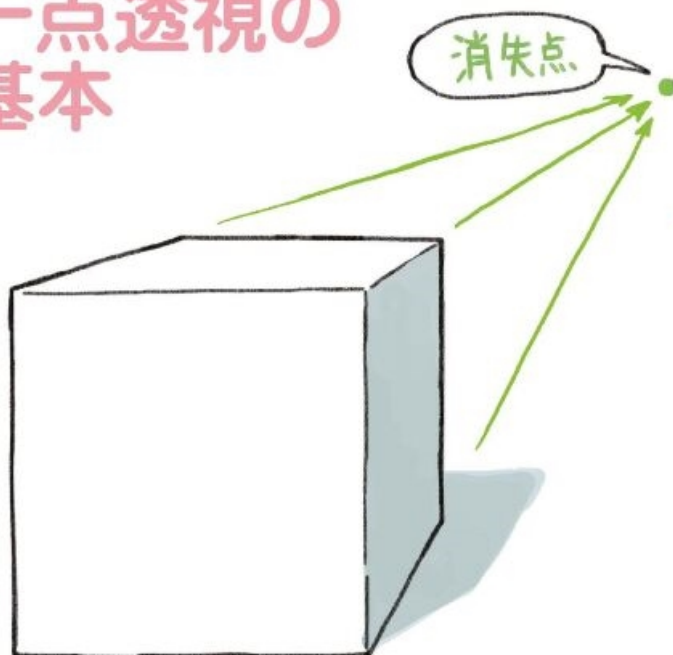
そろそろパースについて学んでみましょう。まずはパースとはどんな感じなのか、という概要をざっくりまとめておきます。

パースとは？

パース（透視図法）とは、簡単に言えば「遠近感のある絵を描くための理論」です。実際に見える世界と同じように、近くのものを大きく、遠くのものを小さく描く、ということについて、理論的にまとめています。デッサン力がなくてもパースさえ理解できれば、特に建物などは正確に描けるようになります。

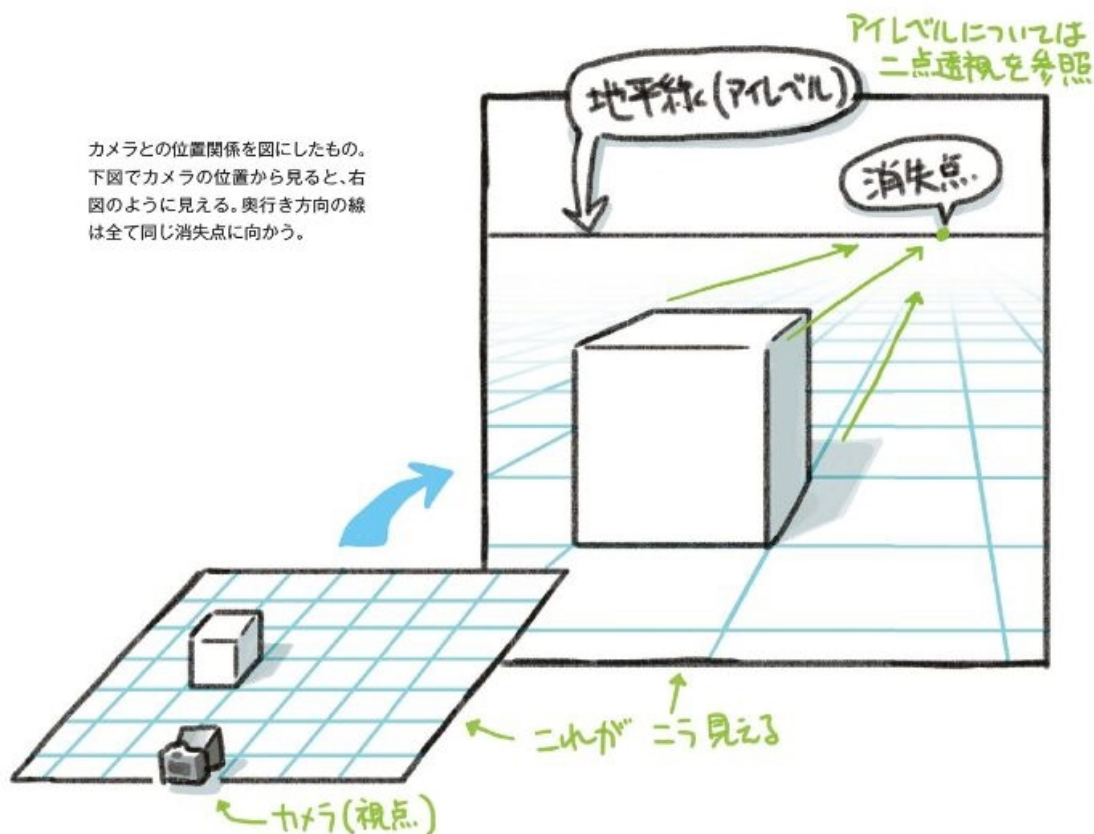
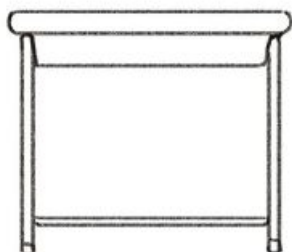
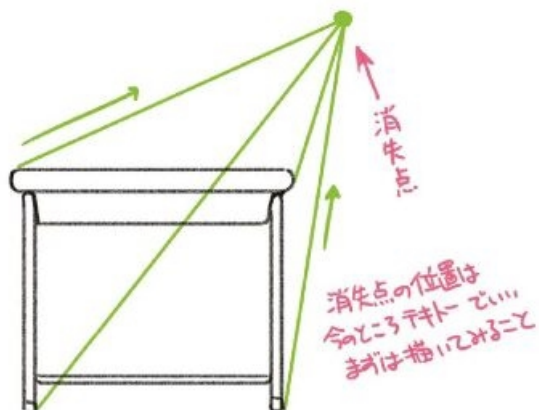
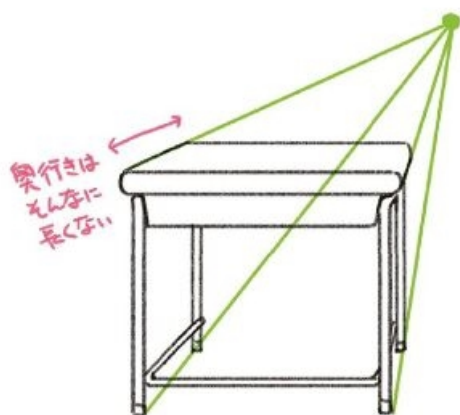
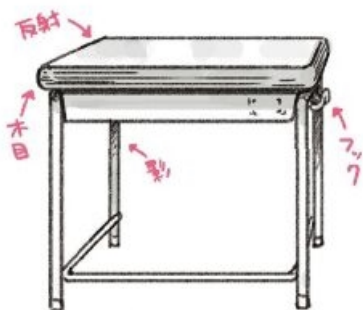
右図のように地面にグリッドを描いて、それを地平線までずっと伸ばしていくと、奥行き方向の線は全て地平線上の一点にまとまります。この点を「消失点」と言います。これさえわかれば、残りのパースの理論は全てこの応用になります。まずはこの「消失点」を覚えてください。

増える消失点

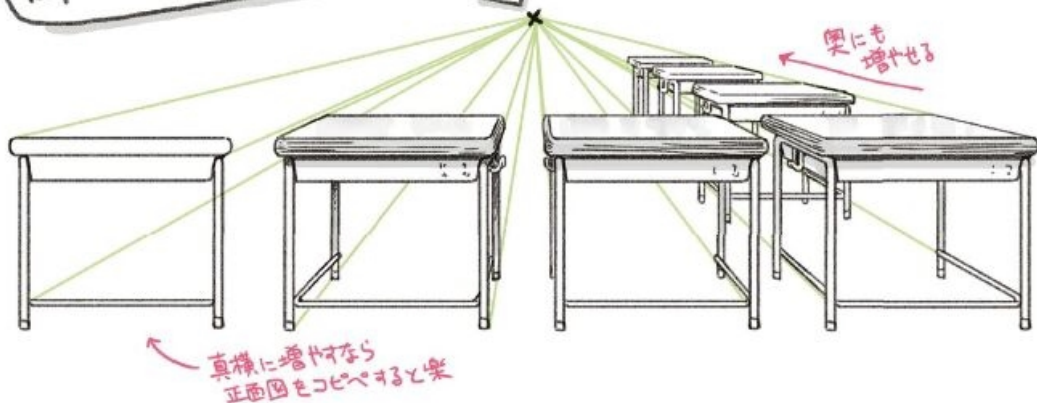
地面のグリッドと同じ向きに置かれたものは、全て同じ消失点を使って描くことができます。高さが違っても消失点は変わりません。

ただし、向いている方向が変わると消失点の位置も変わります。先程の消失点とは違う位置に新しい消失点ができました。どちらの消失点も地平線上にあるのは、どちらも水平に置かれているからです。消失点が地平線上にあれば、そこから引かれる線は全て水平な線になります。

実際の風景では、向きが違うものが無数にあるので、その数だけ消失点ができます。リアルな風景を描きたい場合、この無数の消失点を意識して描くことが大事になってきます。ただ、慣れればいちいち消失点を求めなくても、なんとなくそれっぽい線を引けるようになります。

一点透視の基本

一点透視とは？

一点透視図法は、消失点がひとつだけのパースです。奥行き方向の線を伸ばしていって交わるところに消失点を置き、その消失点を基準にして描くことができます。上から見たときに同じ方向に向いている線は全てこの消失点に向けて補助線を引くことで描くことができます。なおこの消失点から水平に線を引くと地平線になります。

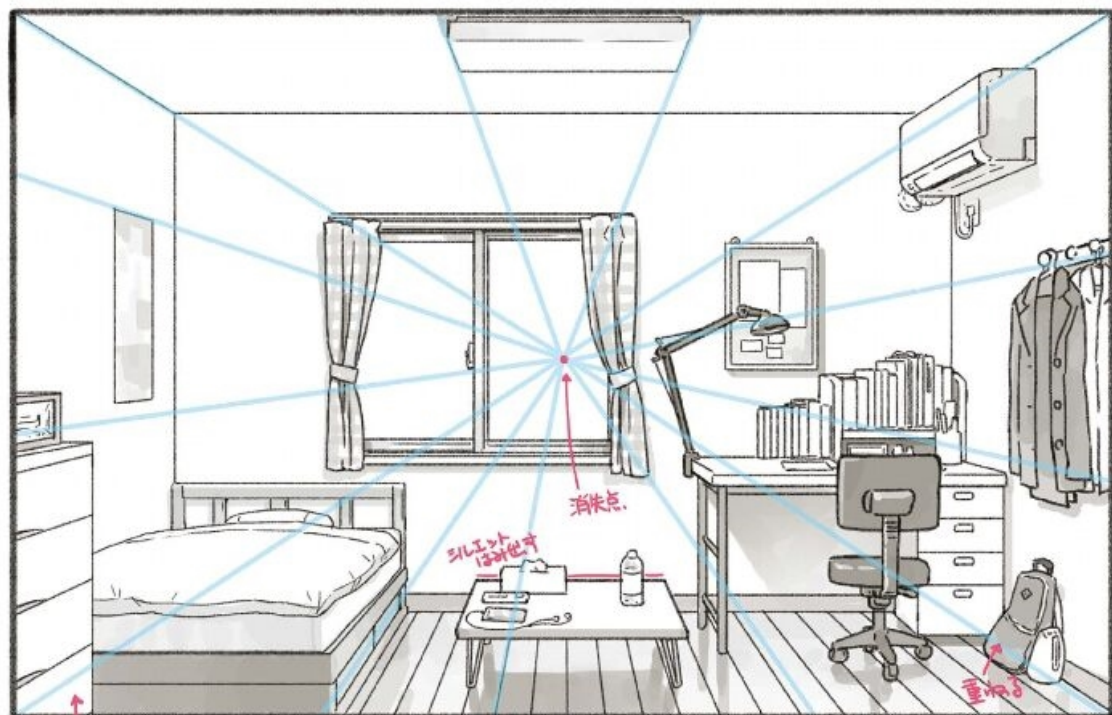
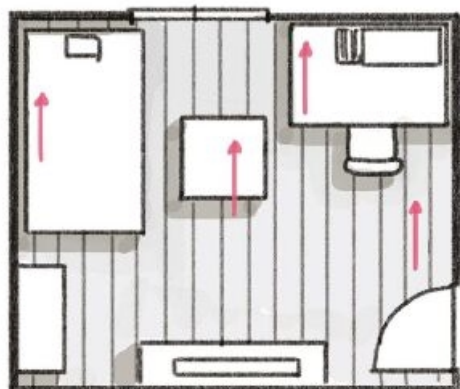
カメラとの位置関係を図にしたもの。下図でカメラの位置から見ると、右図のように見える。奥行き方向の線は全て同じ消失点に向かう。

一点透視の描き方

1. 正面図を描く。

2. 消失点を適当に取る(きちんと場所を決めるのは慣れてから)。

3. 消失点に向かって線を引く(奥行きの厳密な決め方は122p応用編「奥行きを均等に分割する」参照)。

4. 細部を描き足す。

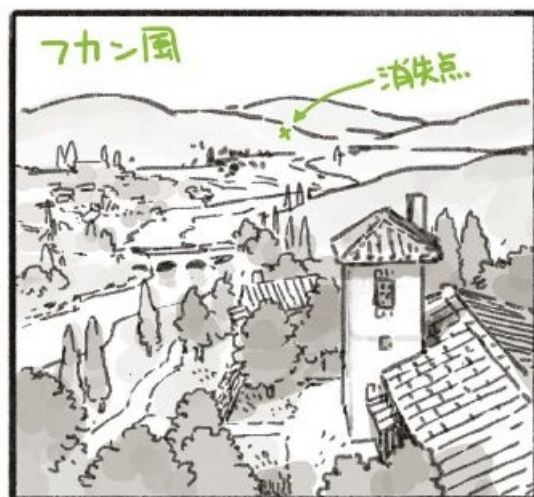
写真・資料を見て描くと
リアルに描ける

一点透視いろいろ

いろいろな一点透視の使い方です。一点透視でも、使いこなせばこれぐらいは描けます！

消失点

シルエットはみ出す

重ねる

とにかく物を重ねて描くと密度が出せる

一点透視は正面からの見え方を紙の上に再現する方法です。現実でもカメラを真正面で構えて撮るとこう写ります。ただ真正面から物を見る機会は少ないので、絵に描くときには接地面を描いてサイズをわかりやすくしたり、物と物を重ねて密度感を出すなどの工夫が必要です。

上から見たときに
こっち方向の線は全て
同じ消失点になる

いろいろな一点透視

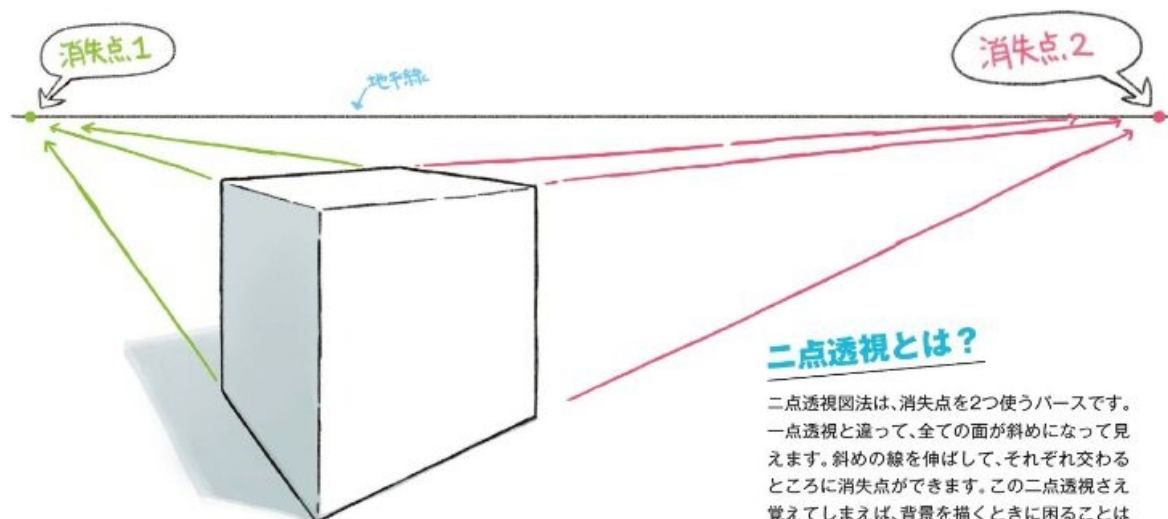
一点透視は正面と言いましたが、アオリや俯瞰に似た構図を描くこともできます。カメラで撮るときに、正面向きで撮ってから一部分を切り抜くとアオリや俯瞰に似た構図を再現できるのと同じ理屈です。「アオリや俯瞰で描きたいけど複雑なパースは無理！」という場合はまずこれを試してみましょう。

平行投影図法について

平行投影図法は、透視図法と違って消失点を作らない技法です。透視図法は「見た目」を再現するのに対して、投影図法は「サイズ」や「角度」を正確に再現するので主に建築業界で使われていて、正投影（平面図や立面図）、斜投影（アクソメ図、アイソメ図）などさまざまなバリエーションがあります。詳細な解説は省きますが、イラスト的には面白いので、気になる方は各自調べてみてください。

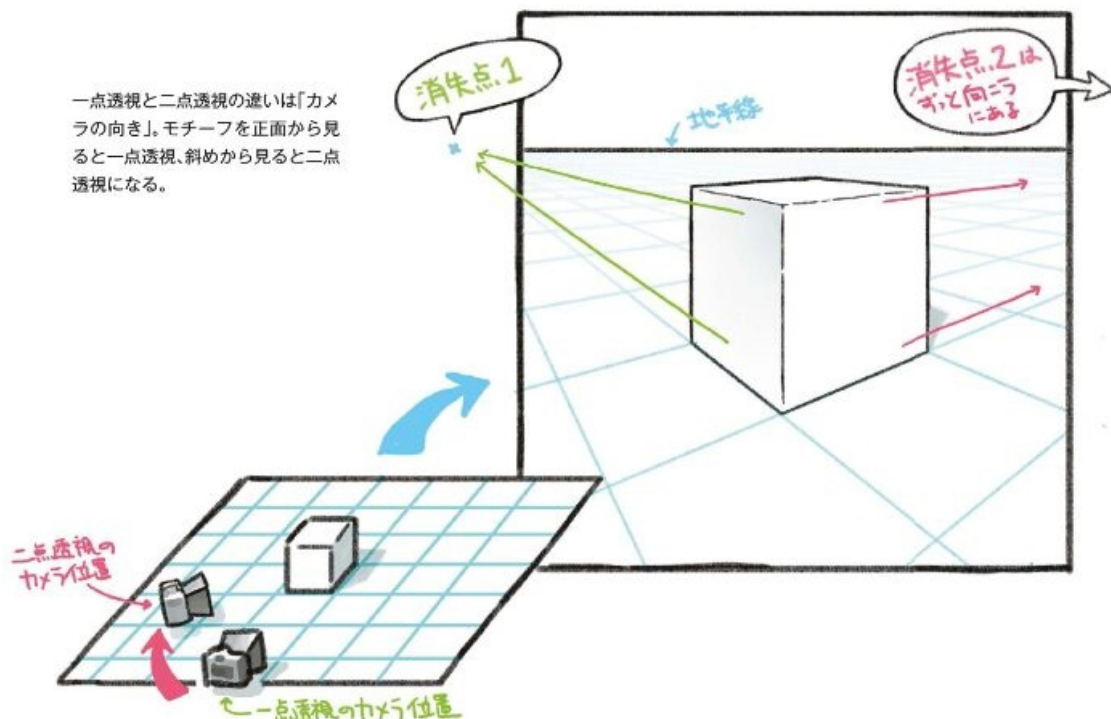
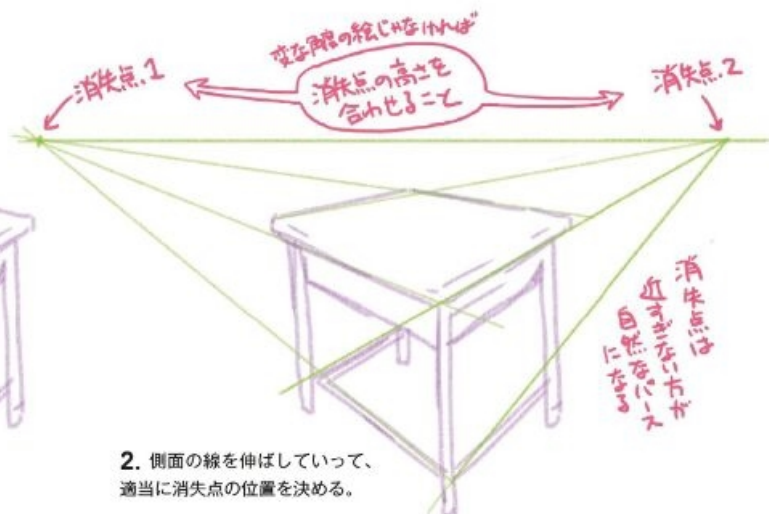
次のコラム：105p　アイレベルと地平線

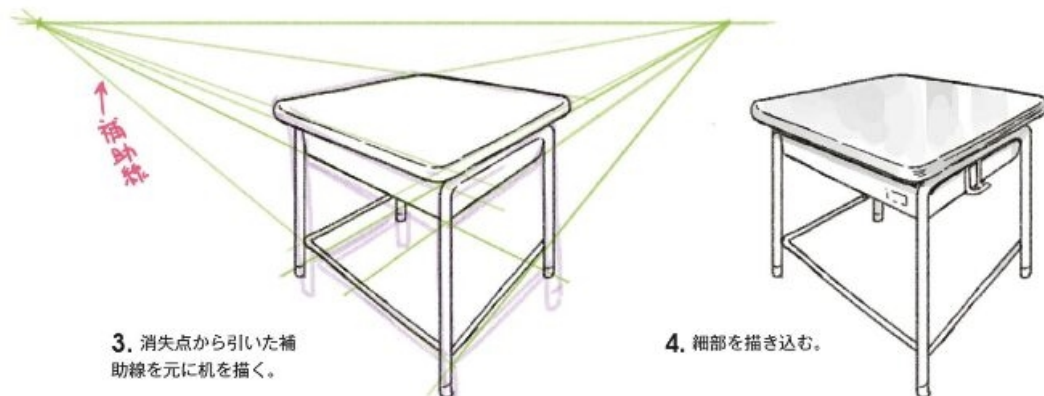
二点透視の基本

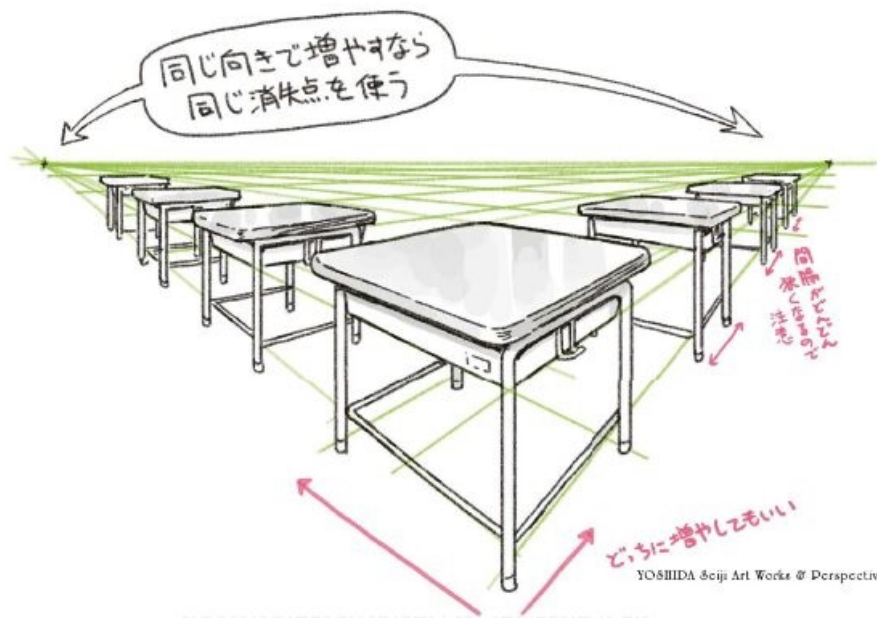
消失点.1
地平線
消失点.2

二点透視とは？

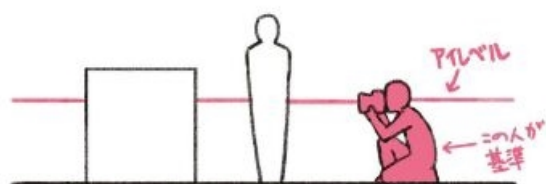
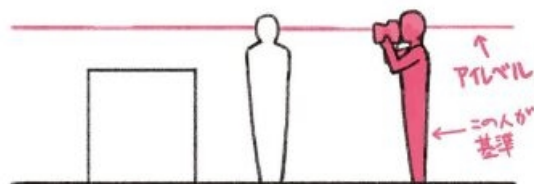
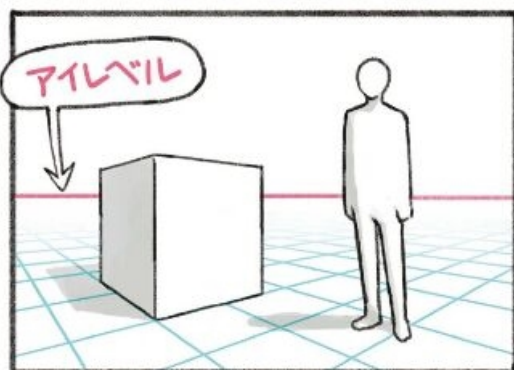
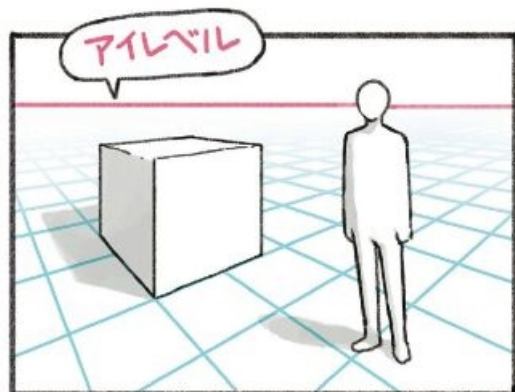
二点透視図法は、消失点を2つ使うパースです。一点透視と違って、全ての面が斜めになって見えます。斜めの線を伸ばして、それぞれ交わるところに消失点ができます。この二点透視さえ覚えてしまえば、背景を描くときに困ることはかなり少なくなるはずです。なおこの2つの消失点を結ぶ線が地平線になります。

一点透視と二点透視の違いは「カメラの向き」。モチーフを正面から見ると一点透視、斜めから見ると二点透視になる。

消失点.1
地平線
消失点.2は ずっと向こうにある
二点透視の カメラ位置
一点透視のカメラ位置

二点透視の描き方

1. なんとなく描きたい角度でラフを描く。

2. 側面の線を伸ばしていって、適当に消失点の位置を決める。

3. 消失点から引いた補助線を元に机を描く。

4. 細部を描き込む。

アイレベルについて

前のページで書いたとおり、二点透視の2つの消失点はどちらも地平線上にできます。マンガ業界などでは、このときの地平線（の高さ）のことを「アイレベル」と呼びます。

アイレベルとは？

アイレベルは地平線の高さでもあり（厳密には違うけど）、同時にカメラの高さのことです。上の図の通り、立った状態だとアイレベルは目の高さになり、しゃがんだ状態だとアイレベルは腰あたりにきます。これはアオリや俯瞰などの構図でも同じです。一点透視と二点透視の消失点はこのアイレベル上にできます。

絵に描く場合、アイレベルを画面のどこに置くかは描くものの位置関係やパースによります。逆に、先にアイレベルを決めてそこに消失点を置けば、多少不自然であってもパース的には正しい絵になります。パースに慣れてきたら、まずアイレベルが画面のどこにあるかを意識するようにしましょう。

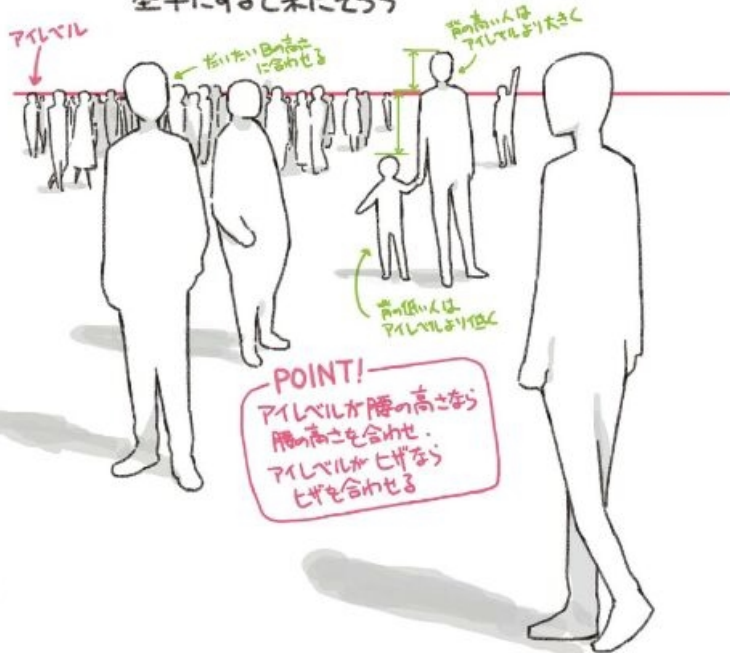
人物のサイズもアイレベルを基準にすると楽にそろう

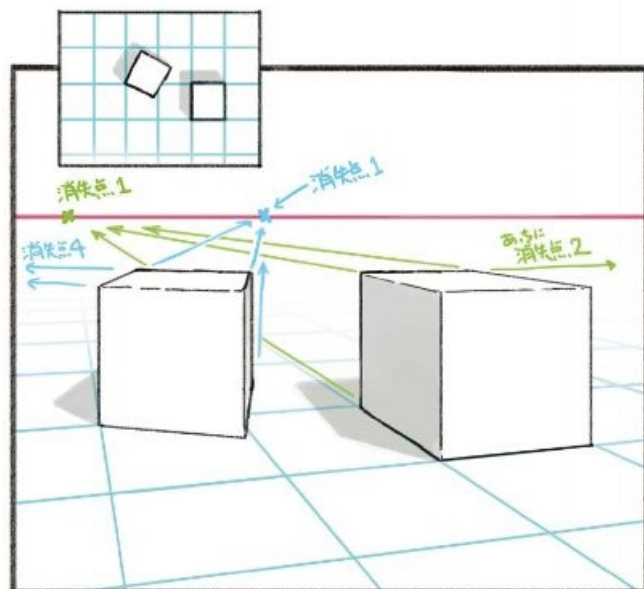
アイレベル

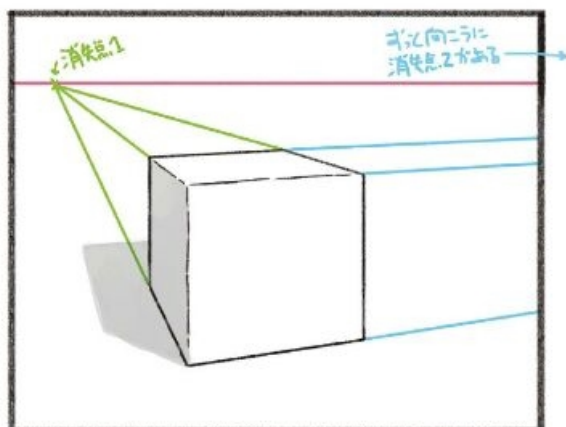
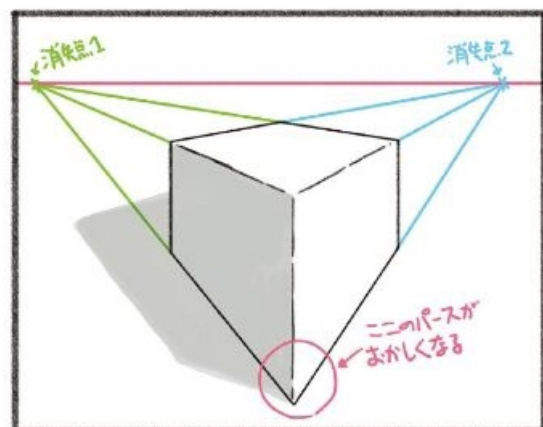
だいたい目の高さに合わせる

前の高い人はアイレベルより大きく

前の低い人はアイレベルより低く

POINT!
アイレベルが腰の高さなら腰の高さを合わせ、アイレベルがヒザならヒザを合わせる

なお、建築業界だとアイレベル＝立ったときの目の高さと意味が変わるので注意

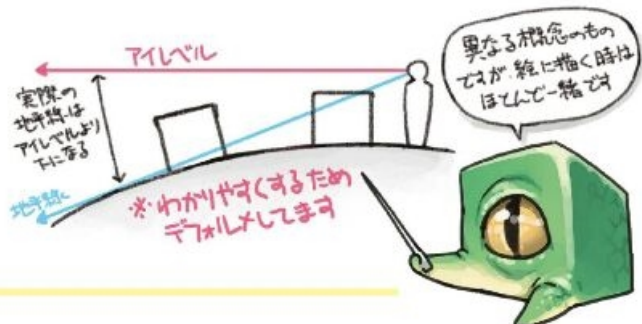
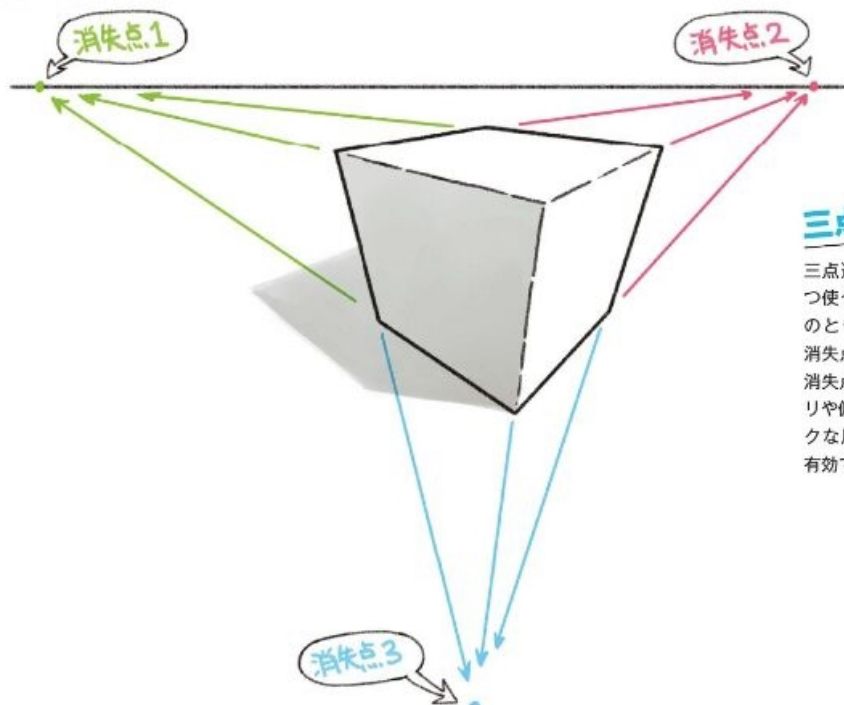
いろいろな二点透視

異なる角度の描き分け

違う向きで置かれているものは、別の消失点を使って描くことができます。消失点がアイレベル上のどこにできるかは、そのものがどの向きに置かれているかによります。慣れないうちは新しい消失点を適当にひとつ置いて、そこから補助線を引いて描いてみましょう。もうひとつの消失点については、床にグリッドを描くなどすると直感的に位置を決めることができます。

自然なパース

二点透視に慣れないうちは、どうしてもパースがきつくなりがちです。これは消失点の位置が近すぎるせいなので、特に演出意図がない場合、消失点は適度に離しておくのが無難です。二点透視の場合、少なくともどちらかの消失点は画面外に出したほうが自然になります。

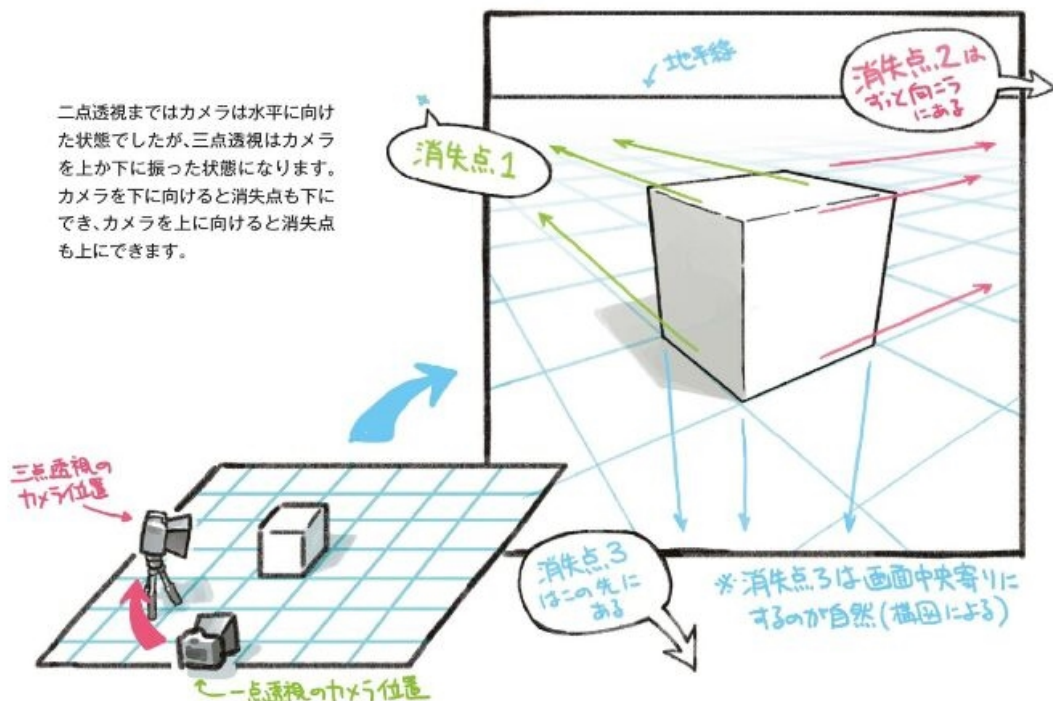
アイレベルと地平線

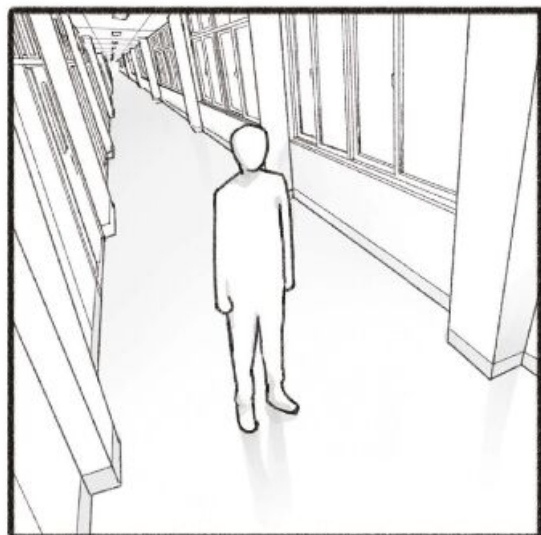
アイレベルは「視点の高さ」のことであり、地平線は「地面の果ての線」のことで、違う概念です。また地球は丸いので、正確にはアイレベルの少し下にズレます。ただそのズレはわずかであり、絵に描く場合はアイレベルの位置に地平線を描くのが普通です。

次のコラム：111p　センチメートル表記について

三点透視の基本

三点透視とは？

三点透視図法は、消失点を3つ使うパースです。二点透視のときに垂直だった線にも消失点を与えて、全ての線に消失点ができています。アオリや俯瞰のようなダイナミックな風景を描きたい場合に有効です。

二点透視まではカメラは水平に向けた状態でしたが、三点透視はカメラを上か下に振った状態になります。カメラを下に向けると消失点も下にでき、カメラを上に向けると消失点も上にできます。

三点透視の描き方
歪みを減らしたいときは
この点をもっと遠くに取ること
1. なんとなく
ラフを描く。
2. 線を伸ばして消失点を
適当に取る（きちんと場所
を決めるのは慣れてから）。
アイレベルなので
水平にする
本当はこの構図は
歪みが大きく出るので
オススメしません
解説用ってことで
3. 消失点に向かって輪郭
線を引く。奥行きの厳密な
決め方は応用編「奥行きを
均等に分割する」（122～
123p）参照。
4. 細部を描き足す。
増やすときは基本的に二点透視
と同じです。
同じ向きなら
使う消失点も同じ
奥に行くほど
はげしく重なる

三点透視と構図

三点透視を使えばアオリや俯瞰といった複雑な構図も自由に作図できます。ここではそういった構図の特徴やバリエーションをご紹介します。

俯瞰（フカン）

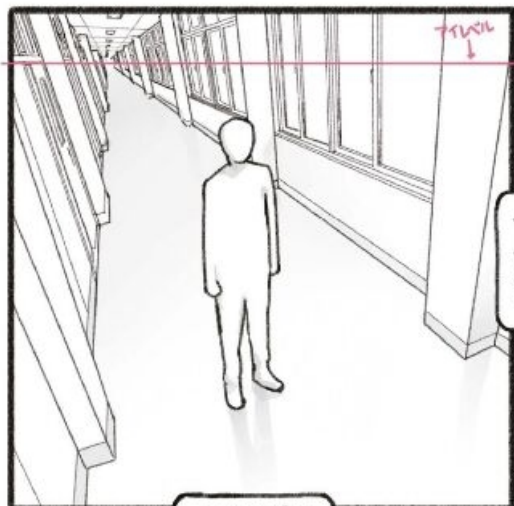
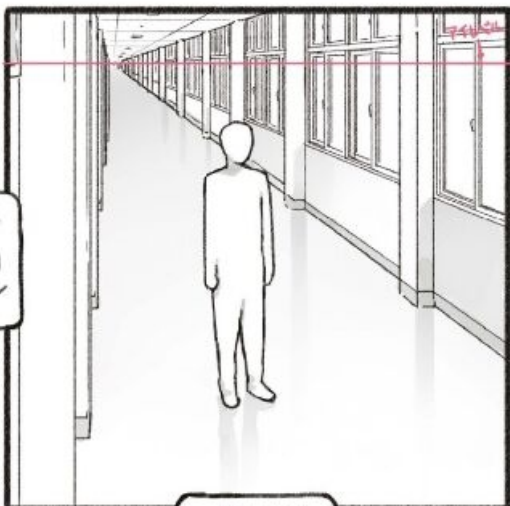
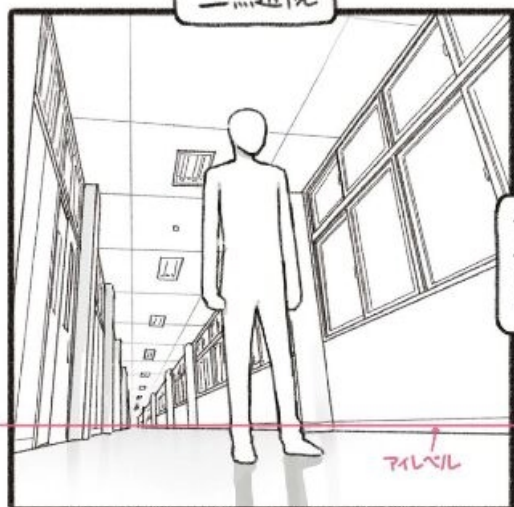
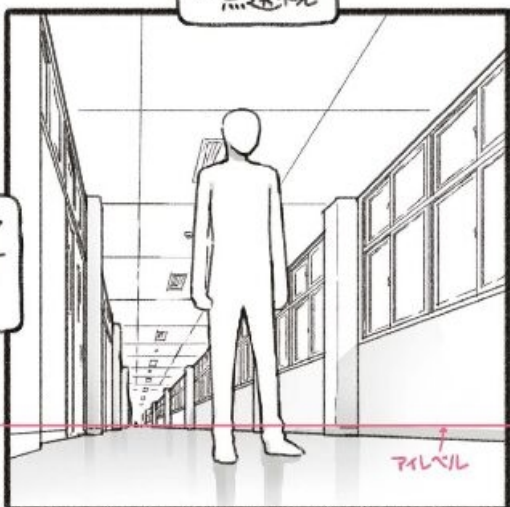
高い位置から見下ろす構図。客観的で冷静、静的な印象を与える。周囲を見渡す、思考中、恐怖や緊迫感の演出にも使える。

アオリ

低い位置から見上げる構図。主観的で壮大、動的な印象を与える。ダイナミックさ、モチーフの強調、勢いのあるシーンなどに使える。

これらの演出意図はあくまで目安で、たとえばモチーフの背後に注目させたいときは逆効果だったり、パースの強さ次第でも変わってきます。全てのパターンを解説すると大変なので、まずは俯瞰とアオリという構図があることを覚えて、絵を描くときにいろいろ試してみてください。

なお、上の図は同じモチーフを俯瞰とアオリそれぞれの構図で描いたものです。構図次第で印象が大きく変わるのがわかると思います。

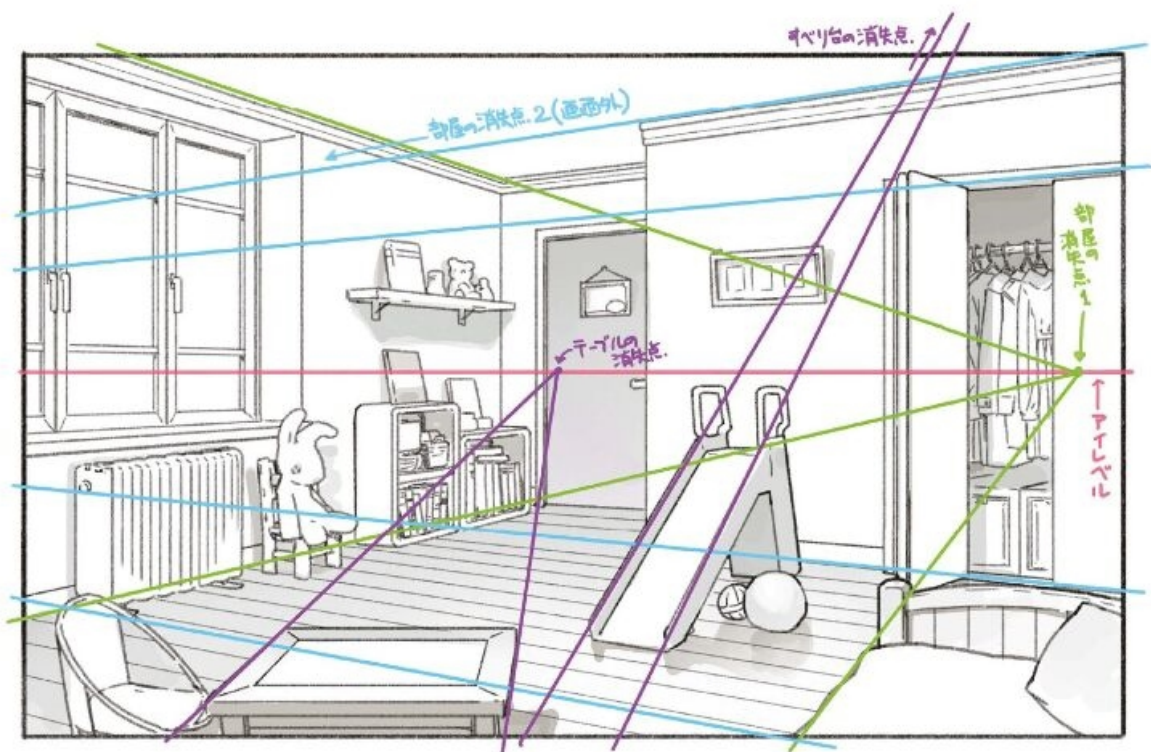
一点透視と三点透視のアオリと俯瞰

アイレベル
フカン
三点透視
一点透視
アオリ
アイレベル

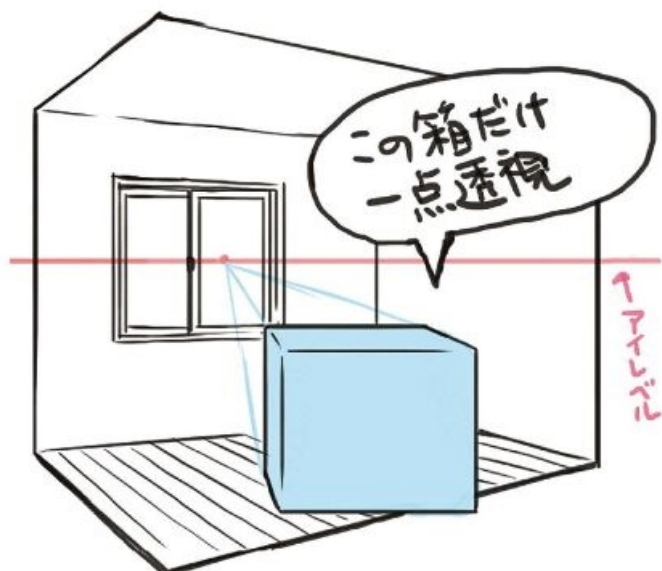
一点透視でもアオリや俯瞰っぽい構図を取れるという話をしましたが、一点透視と三点透視でそれぞれアオリと俯瞰を描くと上図のようになります。

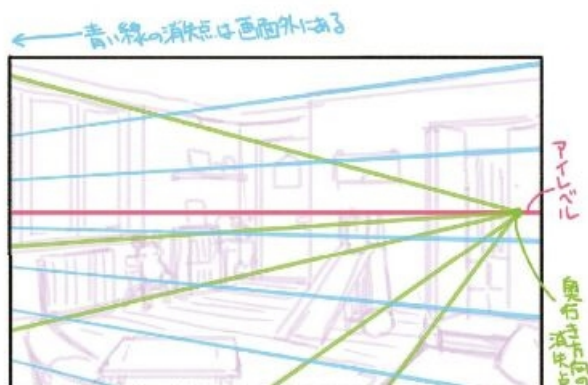
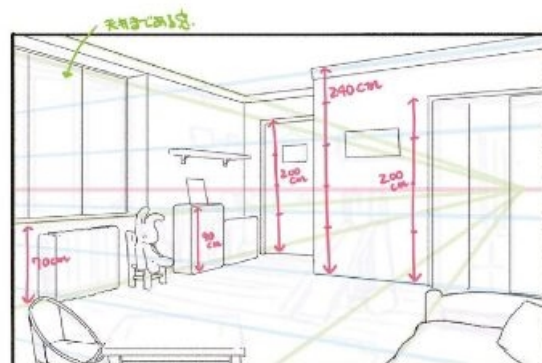
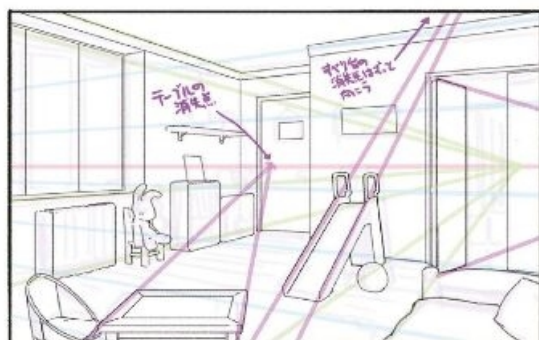
アオリも俯瞰もカメラの位置は一緒で、一点透視だとカメラは正面を向いたまま、三点透視はモチーフの方向にカメラを向けた状態、という違いがあります。一点透視のほうがパースが緩やかなので画面から受ける印象も静的に、三点透視のほうはよりダイナミックに感じますが、モチーフのだいたいの構成はあまり変わりません。

作画自体は一点透視のほうが楽になるので、カメラワーク自体に演出的な意図がそこまでなく、モチーフの位置関係などの理由でアオリや俯瞰にするなら、一点透視で作画してもいいかもしれません。

複数の消失点がある風景

最後に複数の消失点がある風景を、描き方とともにご紹介します。

最初にも説明しましたが、実際の風景は何点透視ということはなく、ものの数だけ消失点があるのが普通です。二点透視風の構図でも、場合によって一点透視や三点透視に見えるものもあります。まっすぐ並んで見えるものも実際には少しズレていたりして、そのたびに消失点が変わります。

絵に描くときは、複雑にしすぎると描くのが大変になるのであまり複雑にしすぎないほうが良いのですが、リアルさを出したい場合、置かれているものの方向を少しずらしてみたり傾けてみたりすると、絵の説得力が上がります。

描き方

1. まずだいたいでいいのでラフを描く。部屋のコンセプトを決め、写真資料を確認しながら描くと説得力が出る。

2. ラフをもとに消失点とアイレベルを決め、補助線を引く。カメラの高さが決まっているならアイレベルを先に決め、構図優先なら消失点を先に決めるなどする。

3. 消失点からガイドを引いて、大きな家具のアタリを取る。人物が立ったり座ったりしてもおかしくないか、意識する。

4. 斜めを向いているものなど、必要に応じて消失点を追加しつつ作画する。

5. 細部を描き足して完成！

センチメートル表記について

建築業界ではものの単位はミリメートルで表記するのが普通ですが、この本ではわかりやすさを重視してセンチメートル表記をしています。建築系の情報に普段触れているとつい忘れがちですが、ミリメートル表記のほうが正確だし便利、と思っているのはごく一部の人だけだったりします。

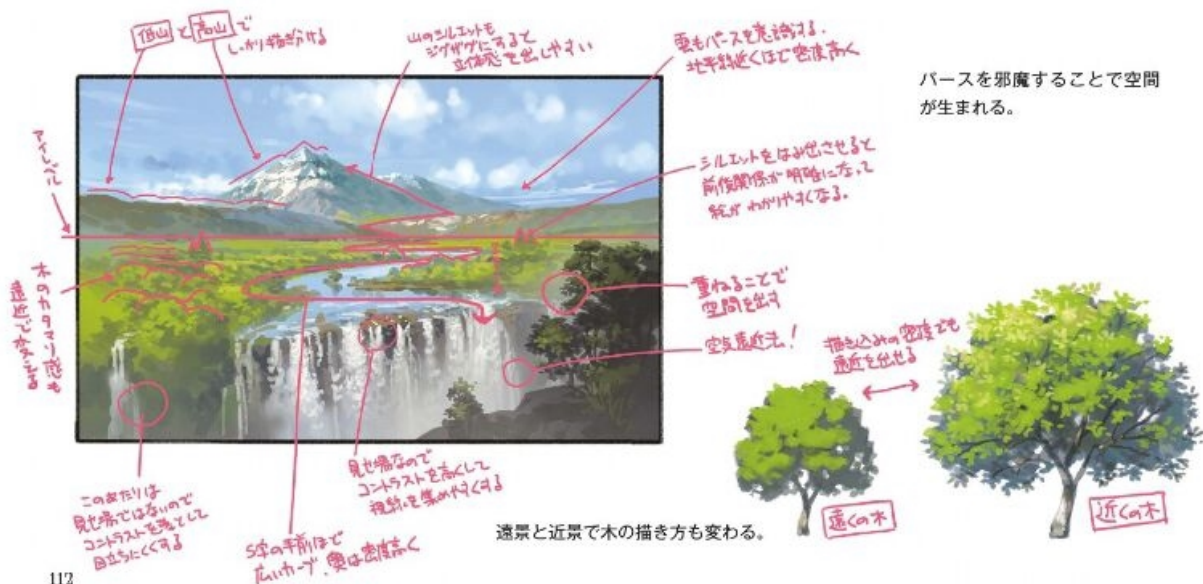
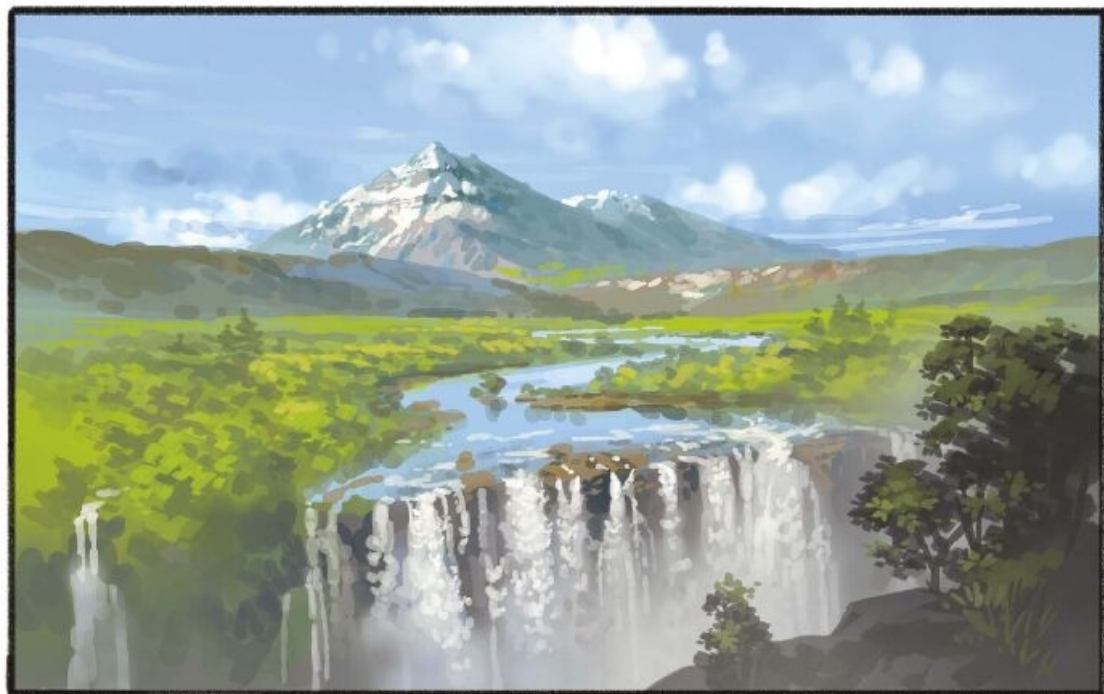
次のコラム：122p　和室のサイズについて

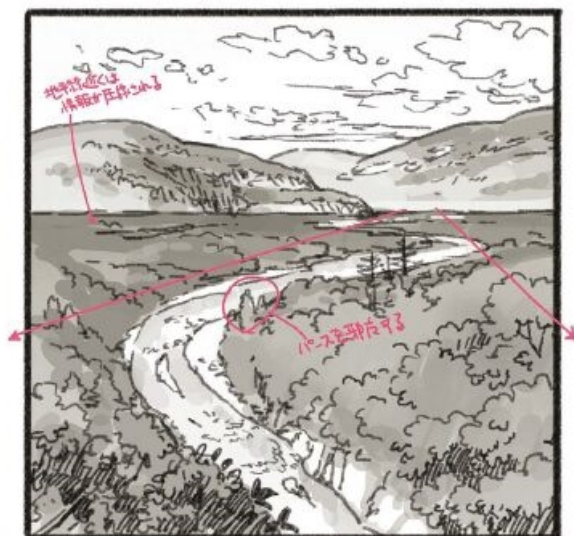
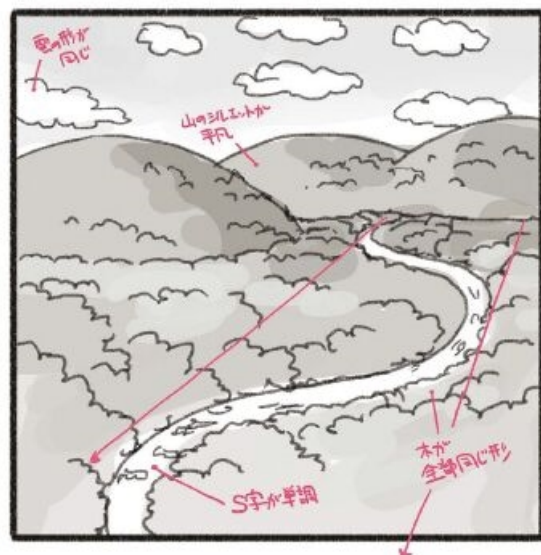
04 パースの応用・実用

パースを意識した自然描写

あまりパースが関係なさそうな自然物を描くときも、パースを意識すると、空間をより効果的に描けるようになります。これまで解説したテクニックも、パースの仕組みを理解してから再現すると、場面に応じた描き分けができるようになり、絵の意図を的確に再現できます。

パースを邪魔することで空間が生まれる。

遠景と近景で木の描き方も変わる。

遠景は圧縮される

基本編でも解説しましたが、自然物のスケール感を描くときにはＳ字のラインを配置しておいて、遠景ほど描写を圧縮させるのが効果的です。その上で、パースの流れ（川や道のシルエットなど）を邪魔するものを配置すると、一気に空間が生まれます。

空気遠近法

近くのものはハッキリ描き、遠くのものを霞ませることでも空間を演出できます。これを空気遠近法と呼びます。空気の層を描いているので、単に明るくするのではなく、コントラストを下げるように描きます。また、遠くにある山の下部を霞ませて空間を描くこともあります（地上近くほど空気が濃いため）。湿度が高いと空気の層は白く見えるので、遠景ほど灰色っぽくなりますが、湿度が低いとクリアな青色になります。日本だと遠景の彩度が低くなったり、秋に空の色が深くなるのも同じ理由です。

雲のパース

雲は形を自由に変えられるので、構図の調整役としてとても優秀です。ぜひさまざまな雲の描写を練習してみてください。

雲とパース

雲も立体なのでパースがつきます。遠くの雲は地平線に沿うように流れ、視点に近づくほどダイナミックになります。影の見え方を下図のように描き分けられるだけでもかなり見栄えが変わります。

雲の形も、遠くにあるときには見えないディテールが近くでは見えたりするので、絵に描くときも遠景では大きな塊で描き、近景では千切れた雲も丁寧に描くなどの描き分けができると絵のクオリティが上がります。

空全体に雲を分散させるより
雲がある空間と無い空間をざっくり分けて
描いた方がリズムやメリハリが出る

近景の雲ほど
小さな雲もしっかり描く

重ねる!

パースの大きな流れに沿って雲を置いて空間を出す

こんなグリッドをイメージして、それに合わせて雲の流れをつくる

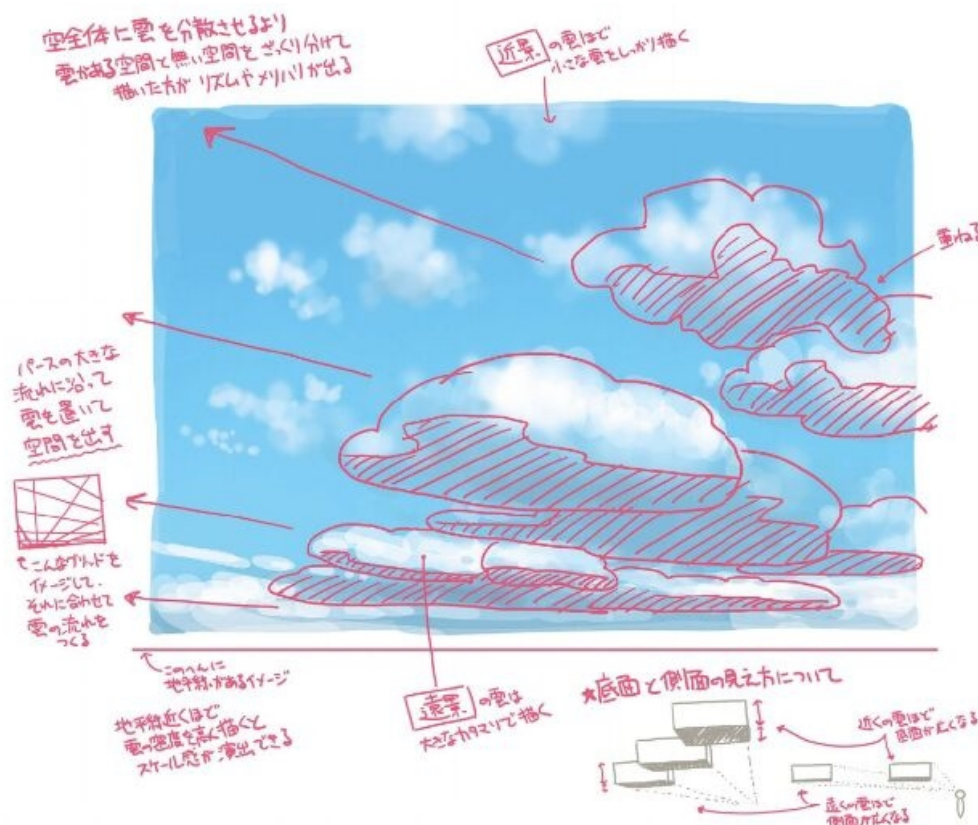
このへんに地平線があるイメージ

地平線近くほど雲の密度を高く描くとスケール感が演出できる

遠景の雲は
大きなカタマリで描く

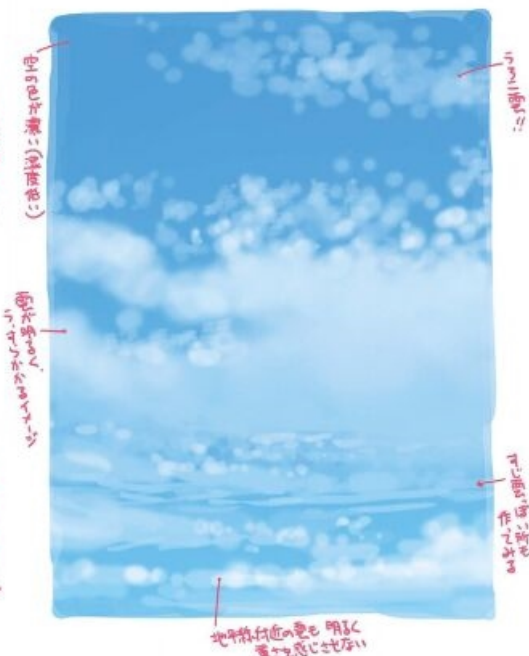
★底面と側面の見え方について

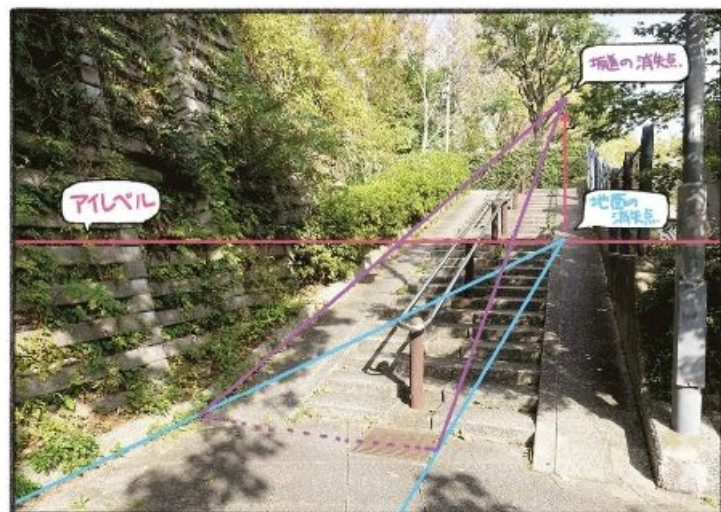
近くの雲ほど底面が広くなる

遠くの雲ほど側面が広くなる

雲の種類とサイズ

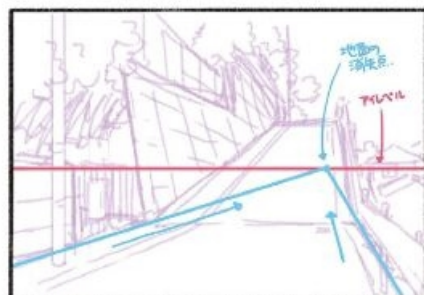
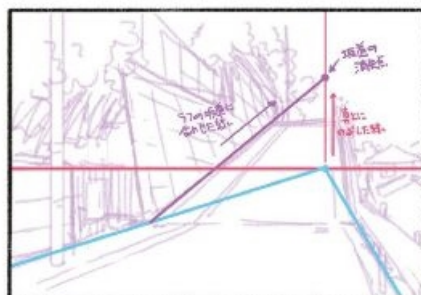
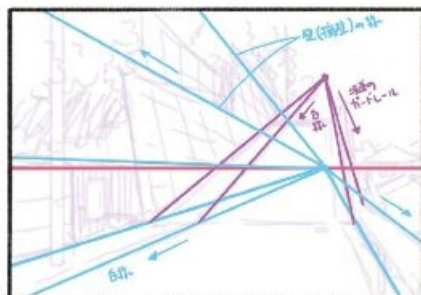
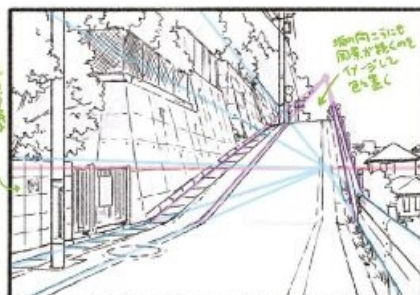
雲にもさまざまな種類がありますが、とりあえずこれらの雲の特性とサイズ感は覚えておきましょう。複数の雲を描き分けられると絵の季節感もより高められます。

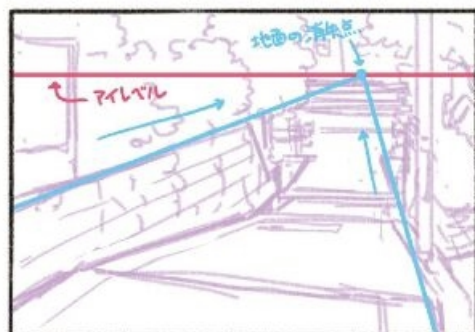
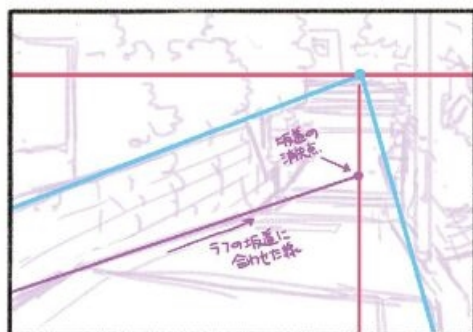
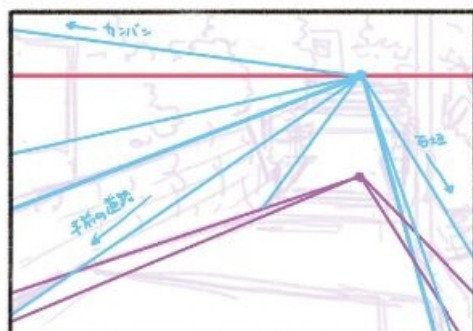
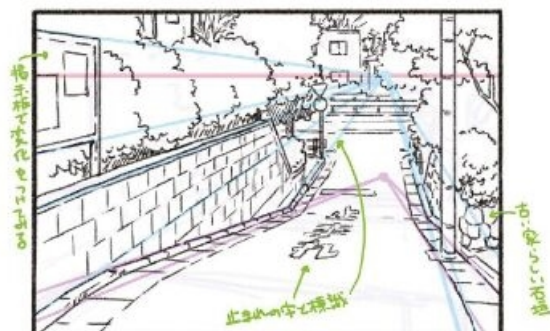
夏の雲

秋の雲

坂道、階段の描き方

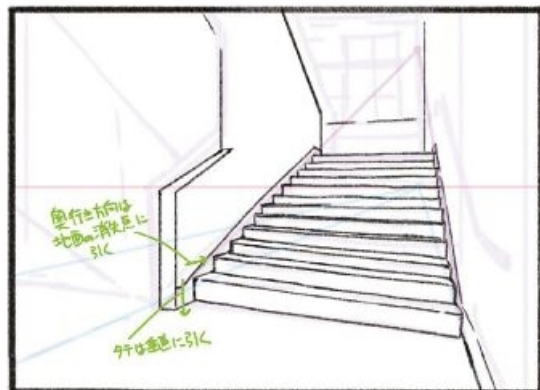
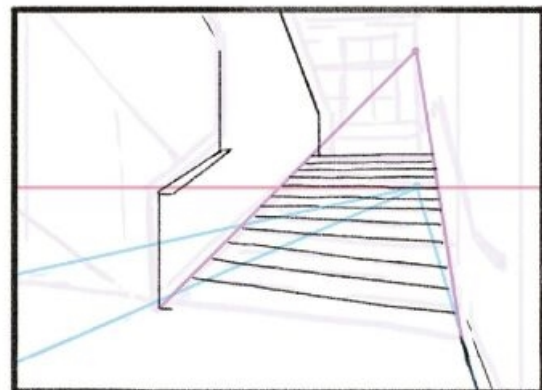
坂道や階段といった場面も、パースを応用することで簡単に正確な作図ができます。

坂道や階段の消失点は、周囲の建物の消失点の真上か真下にあります。なので描くときはまずアイレベル上に建物の消失点を取り、その真上か真下に坂道の消失点を置いて、それを基準に描くことになります。

消失点を置く位置については、画角によって大きく変わります。画角を求めていると面倒なので、まず建物のアタリを描き、その建物に対してどのぐらいの角度で坂道が入るか描き入れ、その延長線と消失点から真上に引いた線が交わるところに消失点を置くと楽に求められます。

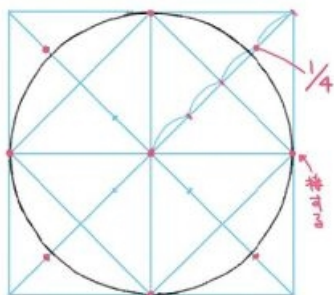
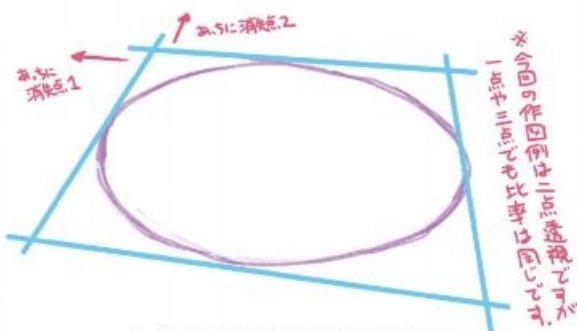
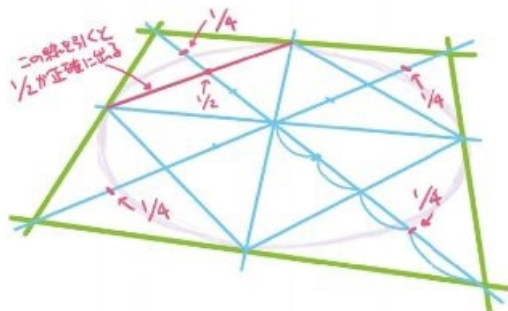
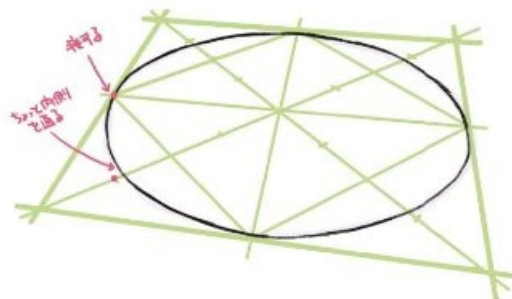
登り坂の描き方

1. ラフを描き、地面や建物の線を基準としてアイレベルと地面の消失点を決める。

2. ラフの坂道の左右どちらかの線に沿って補助線を引き、地面の消失点から真上に引いた線と交わるところに坂道の消失点を置く。

3. 地面と坂道それぞれの消失点から補助線を引く。

4. 補助線を利用して細部を描き込む。

下り坂の描き方

1. ラフを描き、地面や建物の線を基準としてアイレベルと地面の消失点を決める。

2. ラフの坂道の左右どちらかの線に沿って補助線を引き、地面の消失点から真下に引いた線と交わるところに坂道の消失点を置く。

3. 地面と坂道それぞれの消失点から補助線を引く。

4. 補助線を利用して細部を描き込む。

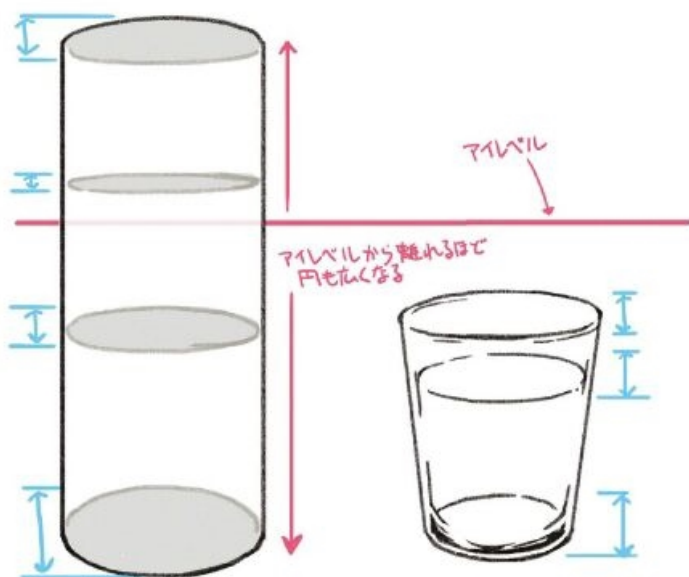
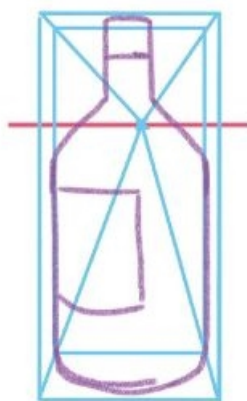
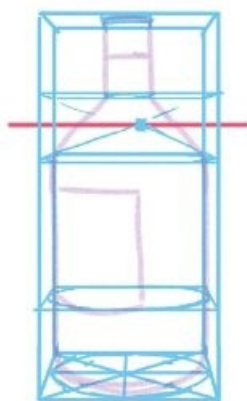
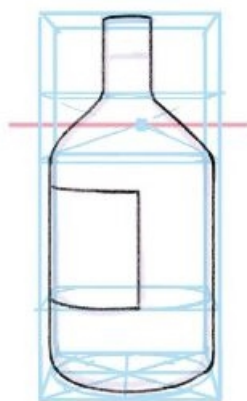
階段の描き方

階段の描き方は基本的に坂道と同じです。坂道のアタリを取ったところで、横方向のパースに沿って段差の線を描き足し、踏面（上の面）と蹴上（側面）を描けば階段になります。後述する分割法を使えば、好きな段数で描くこともできます。

円、円柱のパース

円にもパースがつきます。不自然に見えなければガチガチに正確な作画なんてしなくてもいいんじゃない？というのが僕のポリシーですが、「円を不自然じゃなく描く」というのは、絵を描く上でも最も難しいテクニックのひとつです。3Dでモデリングするか変形ツールを駆使できれば話は別ですが、そのどちらもできない場合はパースの知識を活用して描きましょう。

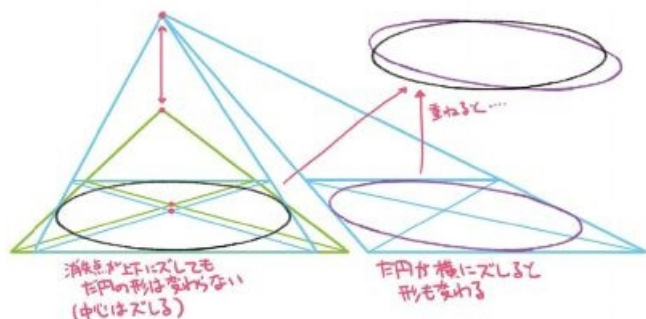
円の描き方

正円は外接する正方形を描いたとき、その正方形の対角線の端から1/4の少し内側を通る。これを目安に作画する。

1. だいたいのアタリを取り、それが中に収まる四角をパースに合わせて描く。

2. 図のように対角線や補助線を引き、対角線の中心から1/4のところにそれぞれ目印をつける。

3. 目印の少し内側を通るように意識して円を描く。

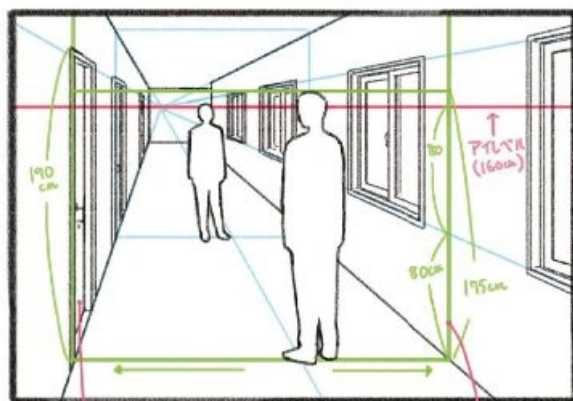
円柱のパース

円柱は、背景を描く上で描く頻度が高いモチーフです。グラス、ボトル、植木鉢、照明などのほか、タイヤや螺旋階段も円柱のパースが基本になります。アイレベルと断面図を意識すると比較的容易に描けるので、慣れないうちは断面図を常に意識して描くようにしましょう。

円の描き方

1. アタリを取り、そのアタリが入る立方体を描く。

2. 形が特長的なところにも消失点を使って四角形を描き、断面のサイズの楕円を描く。

3. 補助線に沿って線画を描く。

4. 細部を仕上げる。

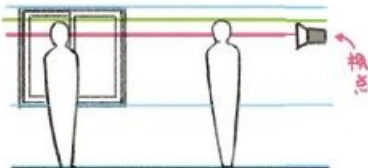
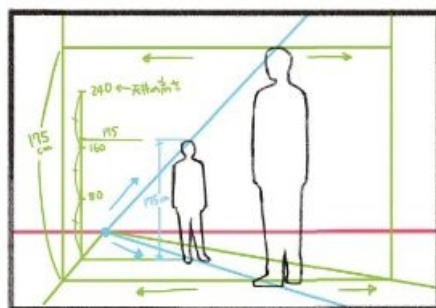
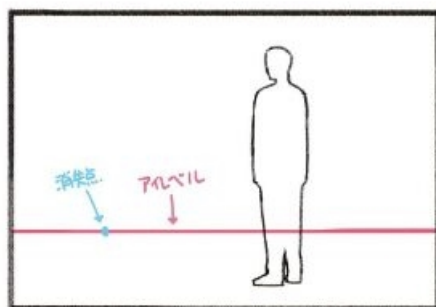
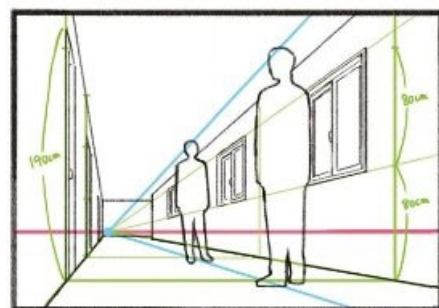
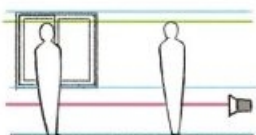
パースがついた円の法則

消失点の真上や真下（壁に描かれた円なら消失点の真横）にある楕円は、消失点との距離にかかわらず同じ見え方になります。一方、少しでも横にズレると形が歪みます。一見すると違いがわかりにくいのですが、正確に描きたい場合はきちんと四角形のアタリを描いて歪みを再現しましょう。

パースで大きさを決める

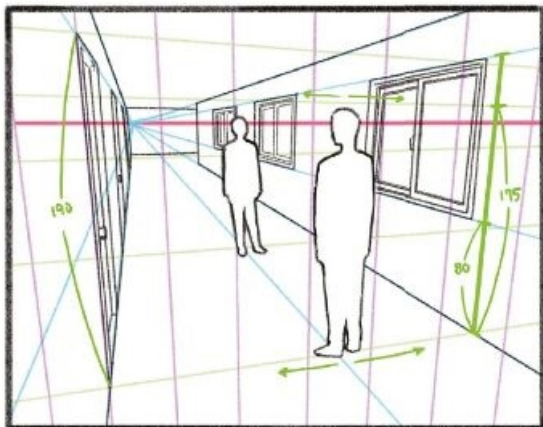
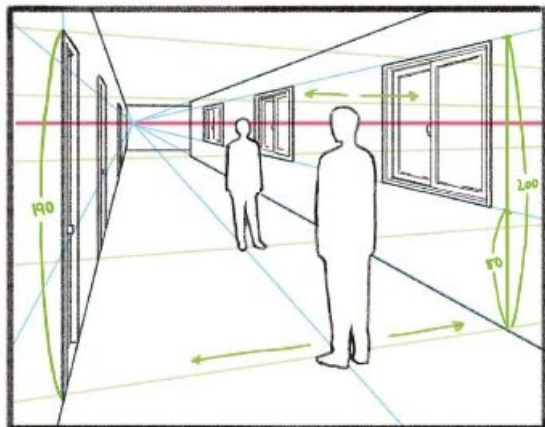
基本編でやったサイズに合わせた描き方の応用で、パースを使って正確なサイズを決める方法です。この方法ならどの構図でも正確なサイズで描くことができます。

パースとサイズ

画面内に基準となる大きさを設定すると、ものの大きさを簡単に決めることができます。たとえば身長175cmの人物を基準にする場合、その人物と同じ高さから見た風景のアイレベルはおよそ160cmの高さになります。また、その人物の身長を基準にして要素の大きさを正確に決めることもできます。もし厳密に考えるのが面倒な場合、たとえば30cm大きい場合はだいたい2割増しで描くなど、およその比率で考えるといいかもしれません。目見当で分割した目盛りを描くだけでもかなり正確に描けます。

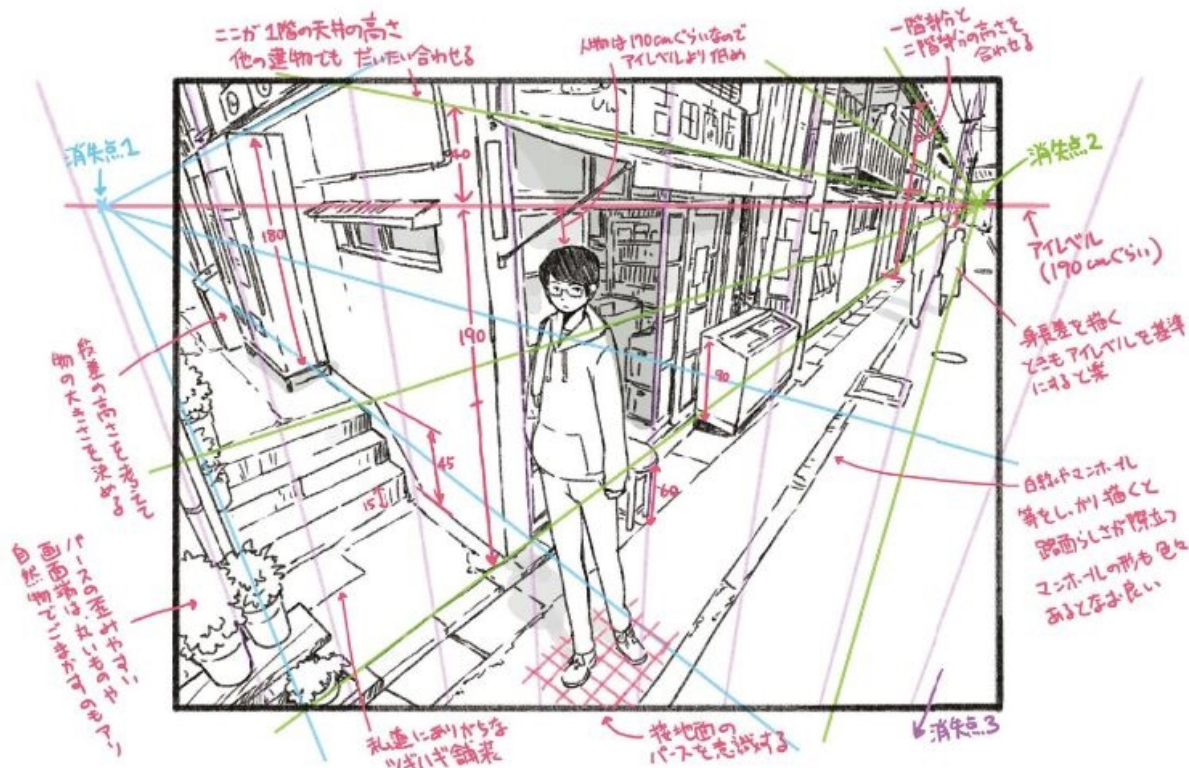
アイレベルを基準に描く方法

1. まずアイレベルを決めます。仮に人物（175cm）の膝の上（地上60cm）にする場合、画面上の人物の膝のところに水平に補助線を描きます。これがアイレベルになります。消失点もアイレベル上に置きます。

2. 人物の頭と足元から消失点に向かって補助線を引きます。この補助線のサイズに合わせて人物を描けば同じ身長の人物が描けます。また、この補助線から横方向に線を引いて人物の身長と同じ高さを取って、天井の高さ（240cm）などを決めることもできます。

3. ものの高さを基準にしてその他の要素を描きます。ドアは190cmとして少し大きめに、窓の下端を床から80cmぐらいとすると人物の半分ぐらいです。他の要素も同じ要領でサイズを決められます。

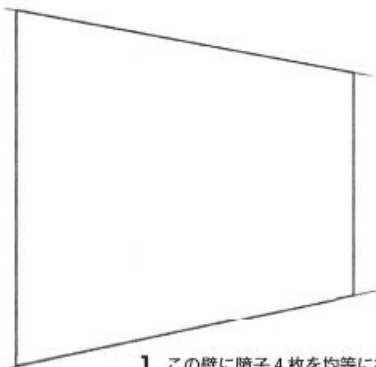
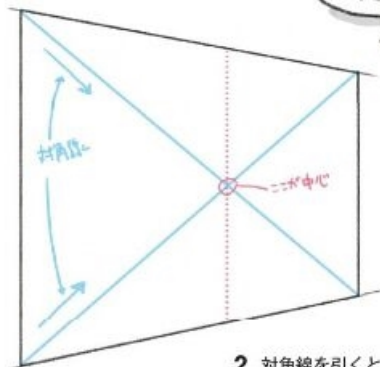
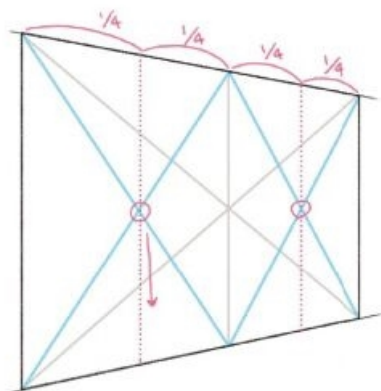
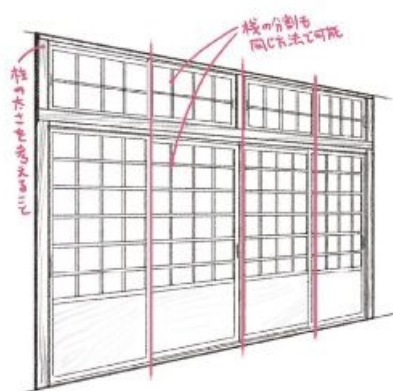
二点透視、三点透視でのサイズの決め方

二点透視や三点透視でも考え方は同じです。どちらもアイレベルや消失点を決めれば前ページの要領でサイズを決めることができます。ただし三点透視の場合は縦方向の補助線が斜めになったり、どの図法でも消失点から離れすぎると形の歪みが大きくなってサイズの比較が難しくなるので注意しましょう。

応用

実際にはこの絵のようにさまざまな要素が複雑に絡んできます。基本編で紹介したように、ものの標準的なサイズを理解した上で、パースに合わせて描けると絵に説得力が出ます。

ここが1階の天井の高さ 他の建物でもだいたい合わせる
人物は190cmぐらいなので アイレベルより低め
一階部分と二階部分の高さを合わせる
吉田商店
消失点1
消失点2
アイレベル（190cmぐらい）
40
180
190
90
45
15
60
身長差を描くときもアイレベルを基準にすると楽
段差の高さを考えて物の大きさを決める
白線やマンホール等をしっかり描くと道路らしさが際立つ マンホールの形も色々あるとなお良い
パースの歪みやすい画面端は丸いものや自然物でごまかすのもアリ
私道にありがちなツギハギ舗装
接地面のパースを意識する
消失点3

奥行きを均等に分割する

ドア、窓、障子、襖など、同じサイズのものが奥行き方向に並ぶ場合、対角線などを利用して正確な比率で描くことができます。見た目は少し難解そうですが、まずはやり方を見ながら実際に描いてみてください。

四分割の描き方

1. この壁に障子４枚を均等に描いていきます。

2. 対角線を引くと中心がわかります。

3. 中心に垂直線を引き、さらに対角線を引いて細かく分割します。

4. あとはその線を目安に障子を描きます。障子の桟も同じ方法で均等に分割できます。

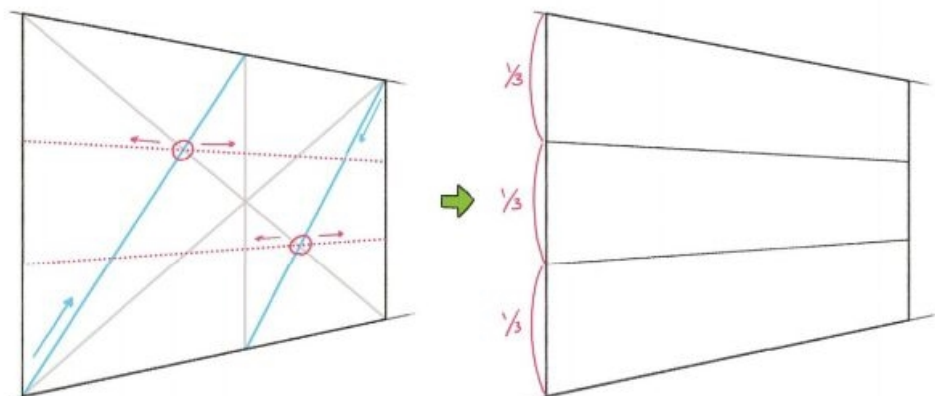
※和室の場合は柱の太さなどがあるので注意。

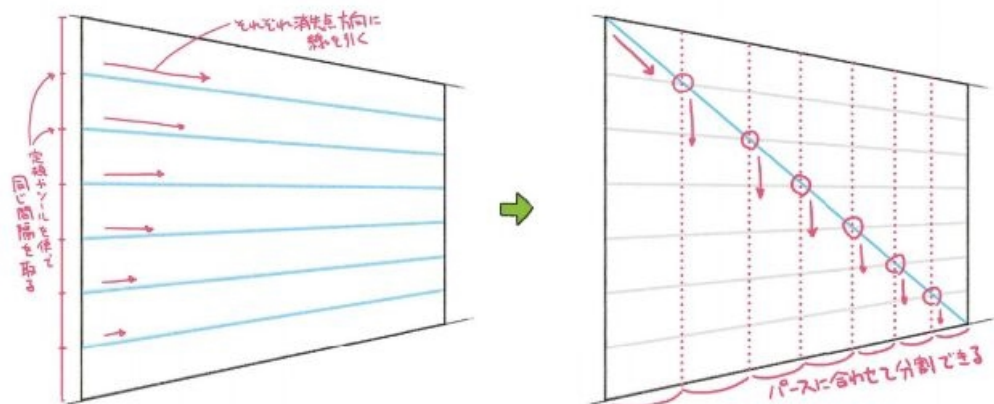
和室のサイズについて

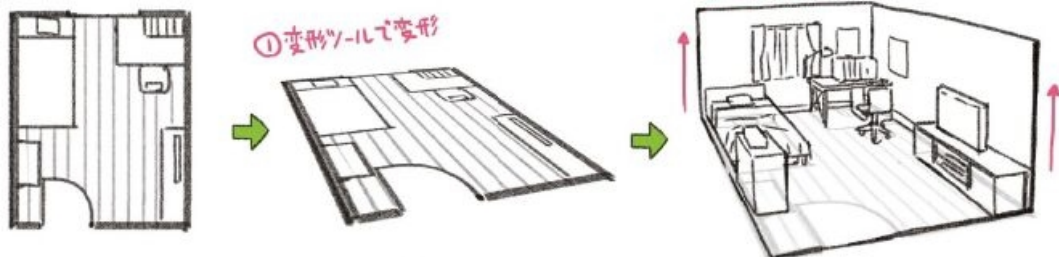
和室はおよそ一間（約180cm）を基本単位として作られています。いわば180cmのグリッドに沿って作られているので、描くときもサイズを求めるのがとても簡単で助かります。

ただその一方で、正確に描かないと不自然にもなりがちです。また畳のサイズも関東と関西では違っていたり、そもそも家ごとに調節したりするので、その辺りも注意が必要です。

三分割にする方法

中心線を出し、さらに対角線を引いたときの図の交点がちょうど三分割の位置になります。非常に簡単に三分割できるので、ぜひ覚えてください。

好きな数に分割する方法

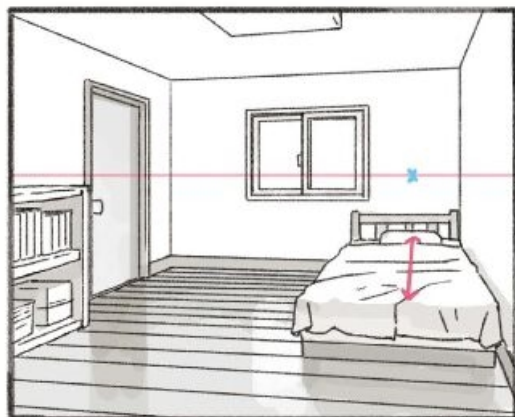
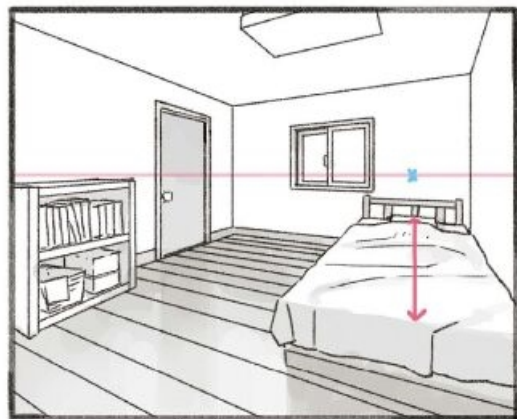
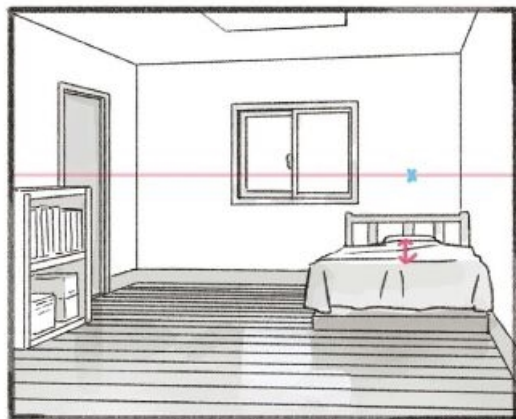
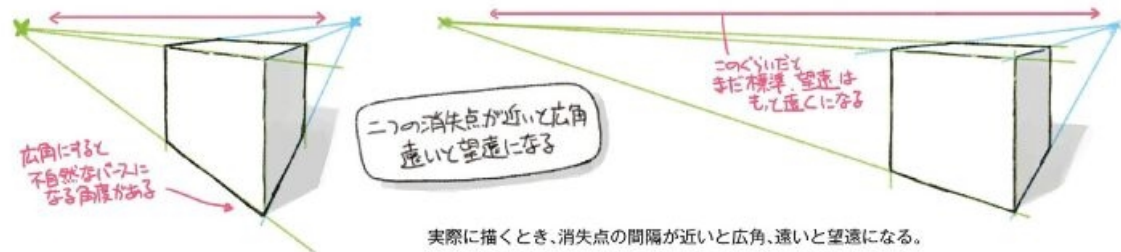
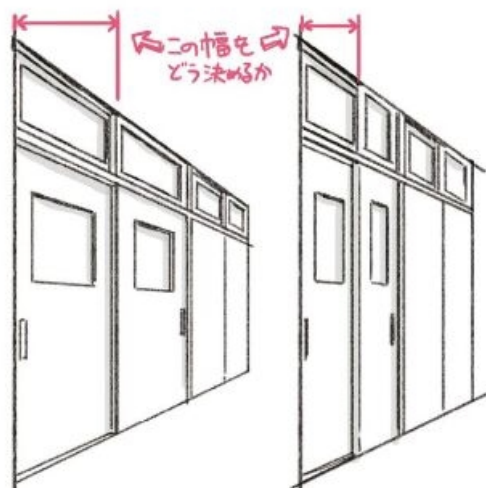
まずどこでも良いので縦方向に定規等で測って分割したい数に分割し、消失点に向けて線を引きます。次に対角線を引くと、奥行き方向も同じ数で分割できます。

変形ツールでより正確に

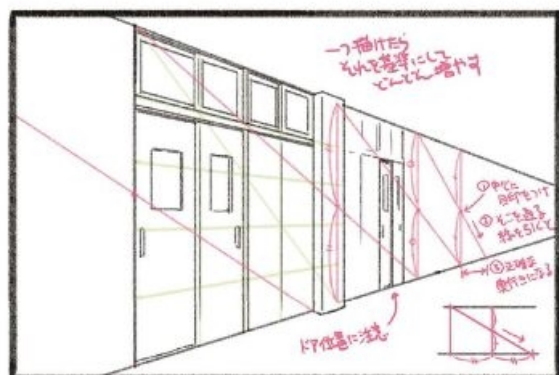
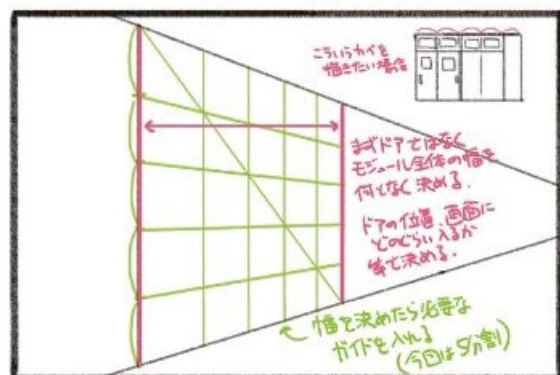
変形ツールが使えるなら、先に平面図を描いて変形させても正確な作画ができる。平面図だとサイズを確認しやすいので、複雑な背景などはこの方法がオススメです。

奥行きの決め方（画角について）

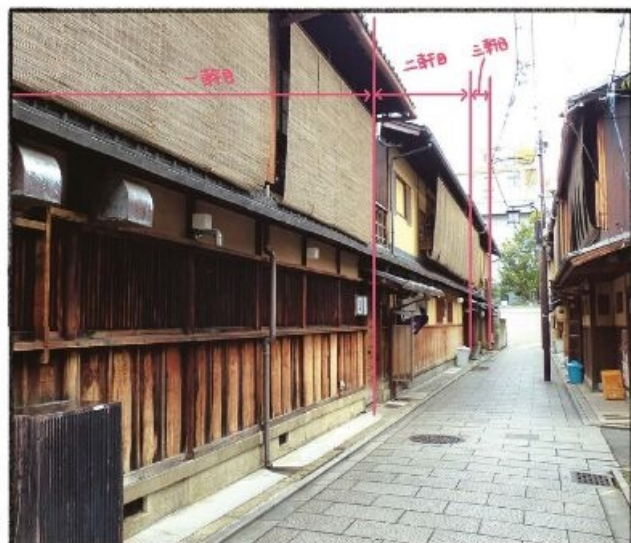
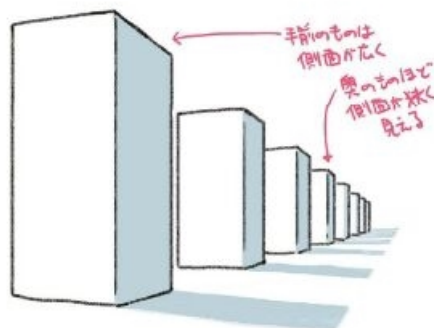
ここまでの内容を理解できると、ドアや窓などの幅（奥行き）をどう決めるのか？という疑問が生まれると思います。先に答えを書くと「画角によって違うので、不自然でなければ自由に決めていい」です。間違いがあるとしたら、他の要素と比べて矛盾があるときだけです。では画角とは？についてここで解説します。

画角とは？

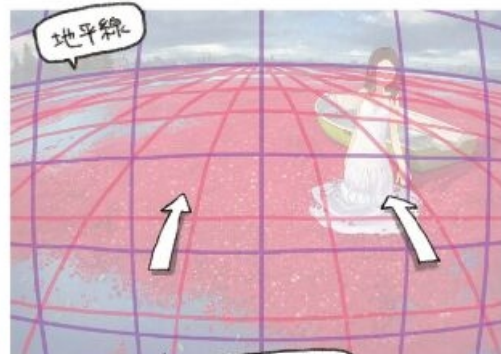
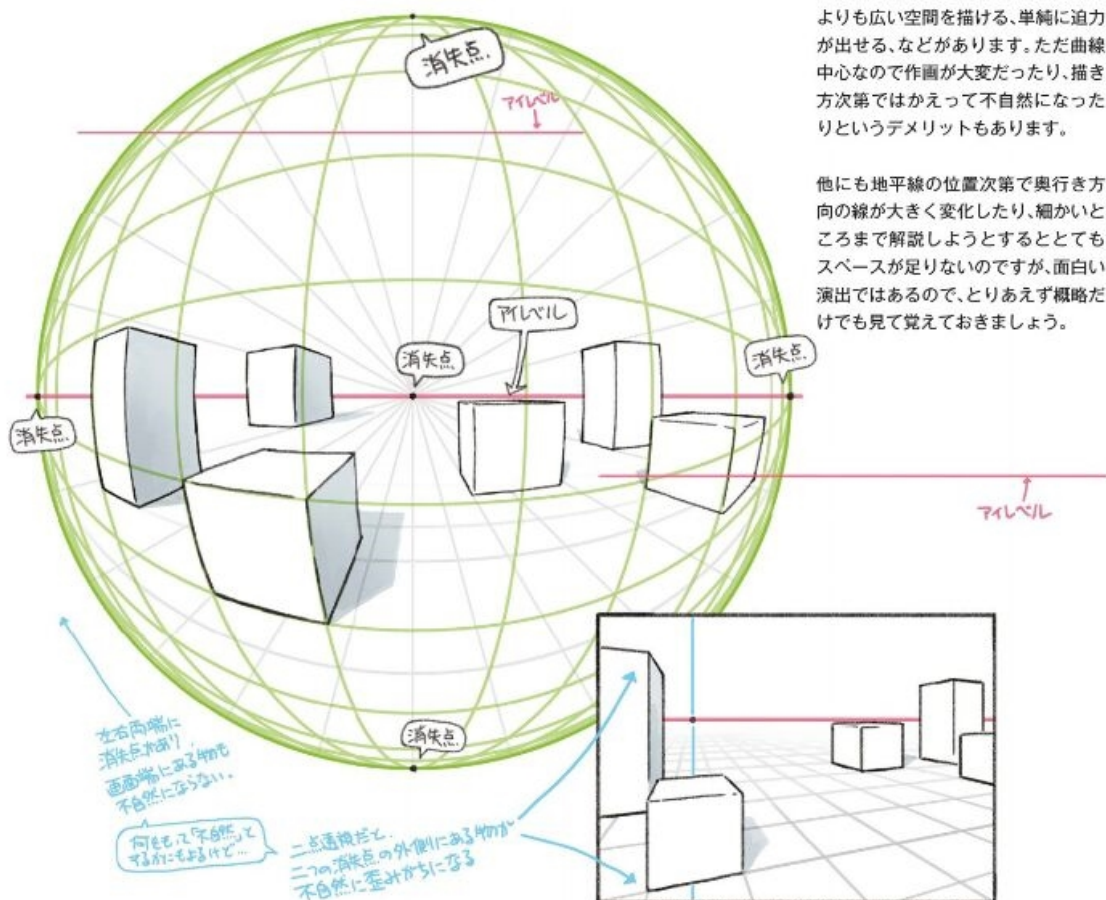
画角とは、わかりやすくいえばカメラのズームとか望遠とかのことです。もう少し正確に書くと「カメラで撮影したときに写る範囲」です。周囲が広く見えると広角、遠くをズームすると望遠、とざっくり覚えましょう。どちらも極端にやると不自然になるので慎重に。

標準
通常の画角。フラットで平凡な印象。

広角
広角は視野を広く取って遠近感を強調するイメージ。緊張感、不安定、迫力を出したいとき。

望遠
カメラでズームした状態。遠景を拡大し、奥行き方向が圧縮される。壮大さ、落ち着いた印象を与える。ポートレートなどもこれ。

実際に描くとき、消失点の間隔が近いと広角、遠いと望遠になる。

実際に幅を決めてみる

では実際はどうやってドアや窓の幅を決めるのか、について。まず先にラフを描いて絵全体の構成を決め、壁のバランスなどを決めてから逆算すると、細部の幅も自然に決まります。でも先に計画するのは大変なので、慣れないうちは無理に決めずに、矛盾が出ないように描いて慣れるだけでも構いません。

奥行きの圧縮

正確なパースでは、遠景ほど奥行きが圧縮されます。特に人工物を描くときは奥行きを実際より広く描きがちなので気をつけましょう。実際は右の写真のように、かなり極端なパースがつきます。またこれは望遠のときだけではなく、広角で描いても遠景で同じことが起きるので気をつけましょう。

魚眼パース

魚眼レンズ風のパースは、これまでの透視図法の応用のひとつです。魚眼風にする利点は、二点透視などで起きる不自然な歪みを回避できる、広角構図よりも広い空間を描ける、単純に迫力が出せる、などがあります。ただ曲線中心なので作画が大変だったり、描き方次第ではかえって不自然になったりというデメリットもあります。

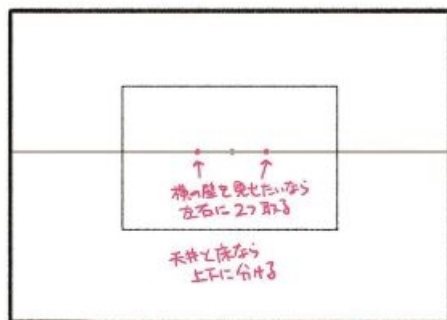
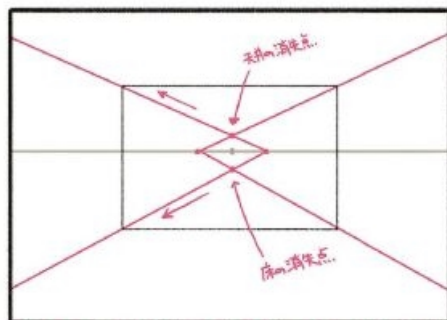
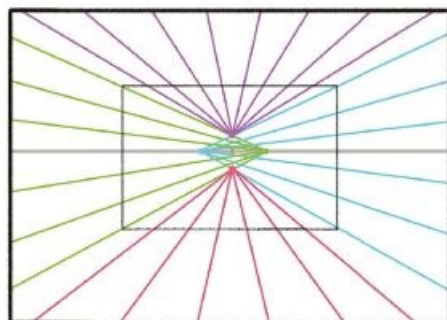
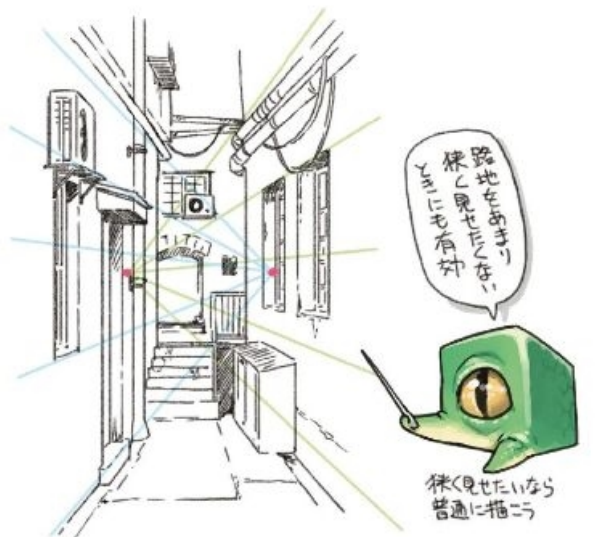
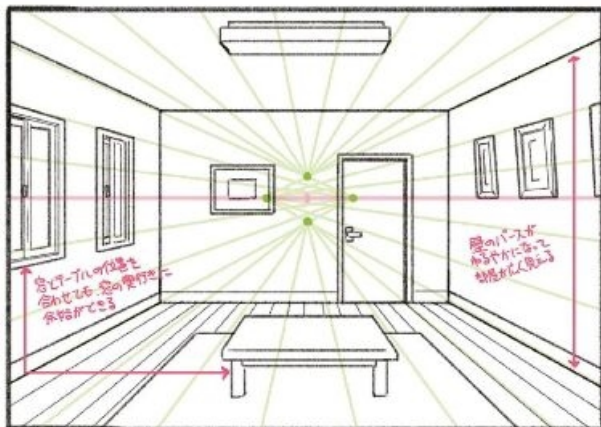
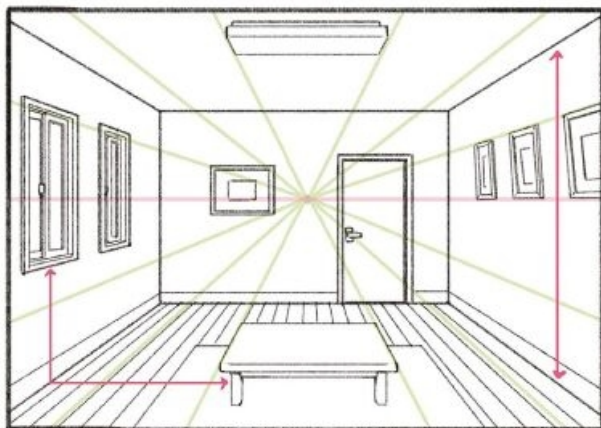
他にも地平線の位置次第で奥行き方向の線が大きく変化したり、細かいところまで解説しようとするととてもスペースが足りないのですが、面白い演出ではあるので、とりあえず概略だけでも見て覚えておきましょう。

実際に使用した例です。これはただ水面を描いたのではつまらないので、魚眼風にして画面に迫力を出しています。地平線のほかにクランベリーの隙間からのぞく水面にもパースをきちんとつけるようにしています。ほぼ人工物が存在しないので、パースが多少ズレていても気になりません。

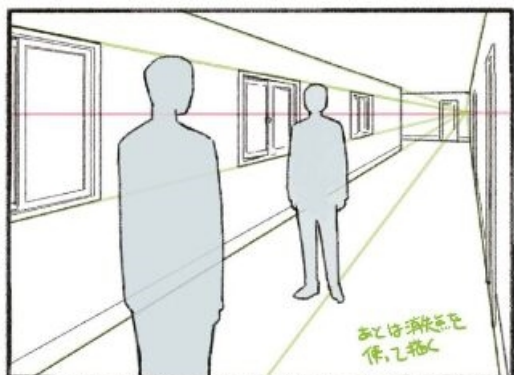
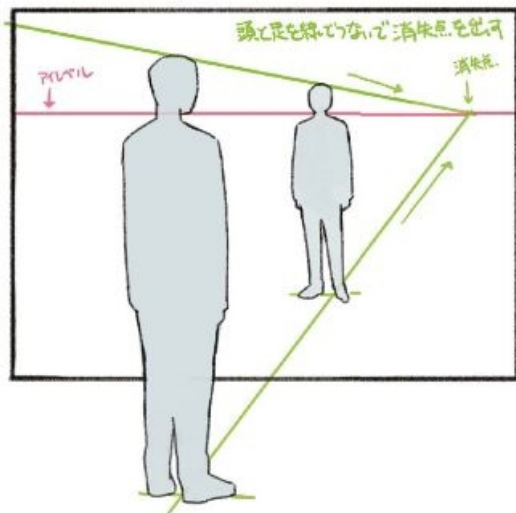
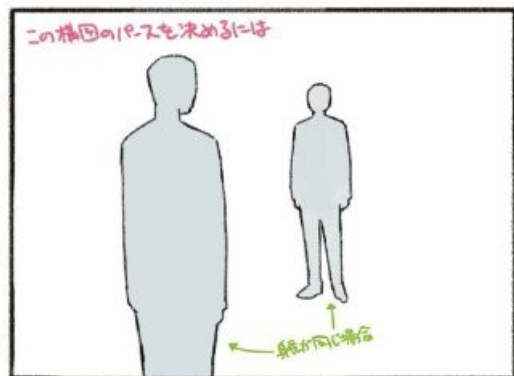
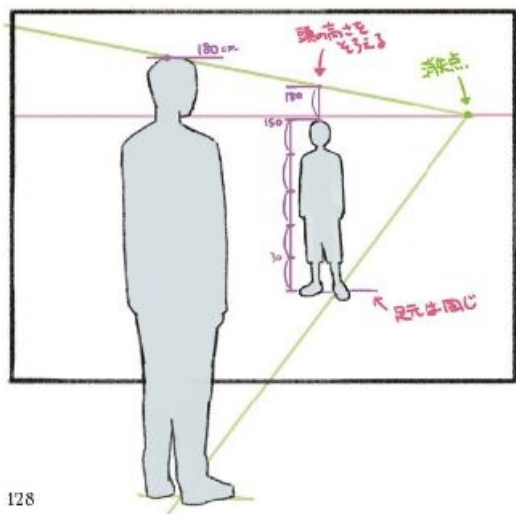
地平線の位置によって奥行き方向の線は大きく変化します

どう変化するかはかなり難しいので略します

自然な奥行き

部屋や路地などの狭い空間を正確なパースで描くと、広角だと手前の歪みが大きくなり、望遠だと奥行きが圧縮されすぎて、どちらにしても不自然になりがちです。そういうときは消失点の位置を複数取って、自然な奥行きを演出するのもアリです。

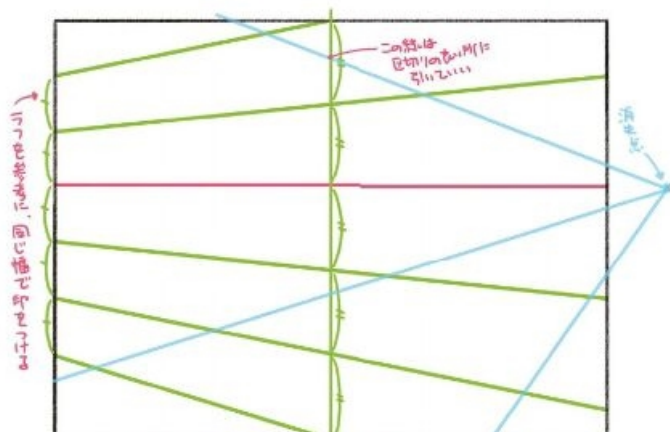
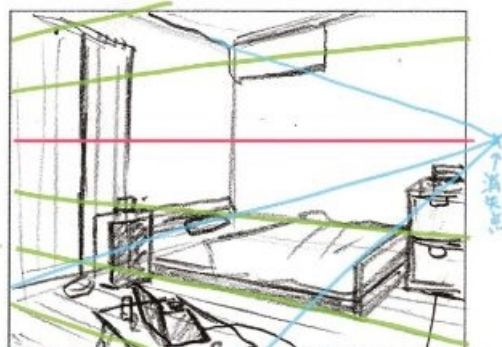
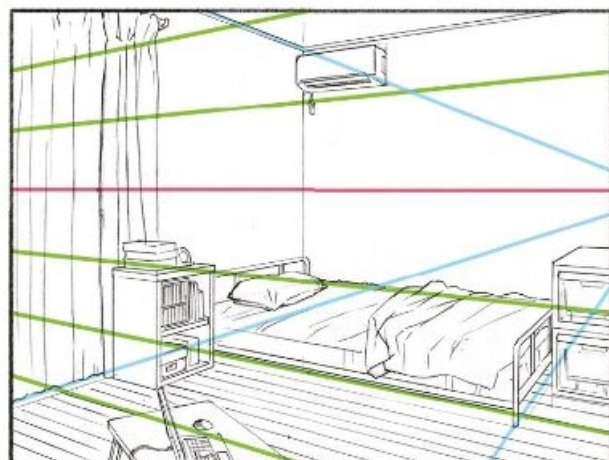
他にも正確なパースで描きつつ、ものの大きさや配置などを工夫して狭さを感じさせない構成にすることもできます。好みに応じて使い分けられるようになりましょう。

① 見せたい面より離す方向に2つ消失点を取る

② それぞれから補助線を引き、交わる点にも消失点を取る

③ あとは各消失点から補助線を引き、それを元に描く

人物からパースを決める

構図の関係で人物の位置が既に決まっていて動かせない、というときにあとから消失点やアイレベルを決めるにはこれで解決。

人物からパースを決めるときは、まずだいたいでいいので2人の全身のバランスを決め、頭と足をそれぞれ通る補助線を引くと、その交わったところが消失点になります。同時にアイレベルも決まるので、あとはそれをもとに背景を描いていきます。これは画面が傾いているときでも有効ですが、アイレベルは画面の傾きの分だけ傾くので注意してください。一、二点透視で人物が直立ならアイレベルは人物に垂直になります。

身長が違うとき

2人の身長が違うときは、どちらかの身長に合わせて補助線を引きます。たとえば180cmと150cmなら比率は6:5なので、小さいほうに1／5(30cm)足すと同じ高さが出ます。あとは上と同じで、頭と足を通る線を引いて交点を求めます。

画面外に消失点があるときのパース

アナログで描いているときや、消失点があまりに画面から遠くてパースが決められないというときも、この方法で解決できます。

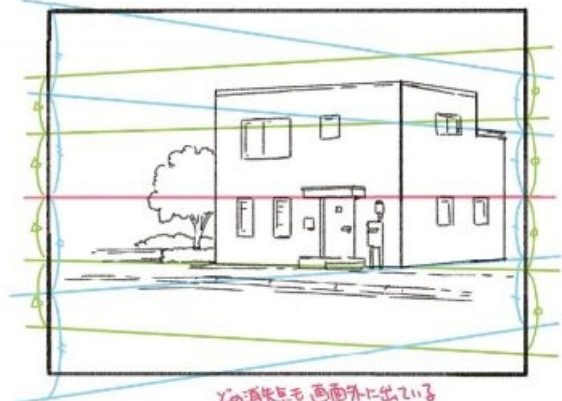
①だいたいのアイレベルして 角度を決める

② 左右それぞれ同じ幅に印をつけ、線で結ぶ

③補助線を使って作画する

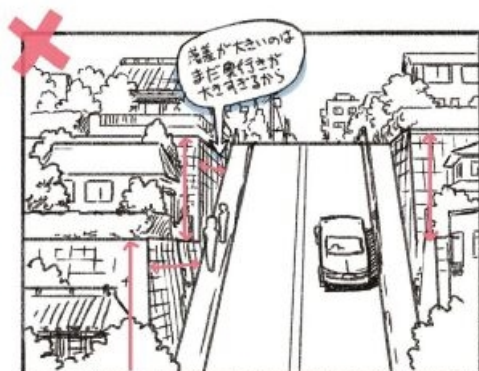
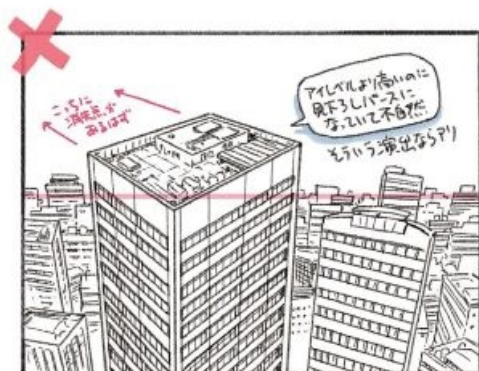
1. まずラフを描いておおよその線のバランスを決めます。

2. アイレベルと基準となる線を引き、図のように左右それぞれ同じ幅になるように印をつけて、補助線を引く。面倒ならだいたい合うバランスで、右2cm・左3cmなどの間隔に目盛りを書く。

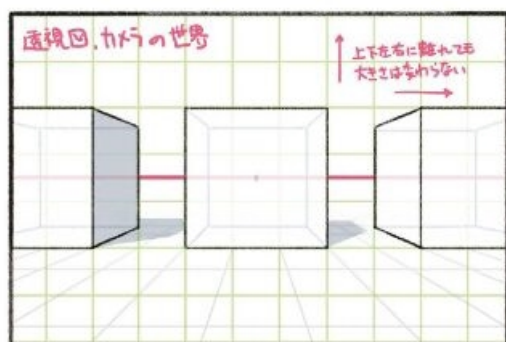
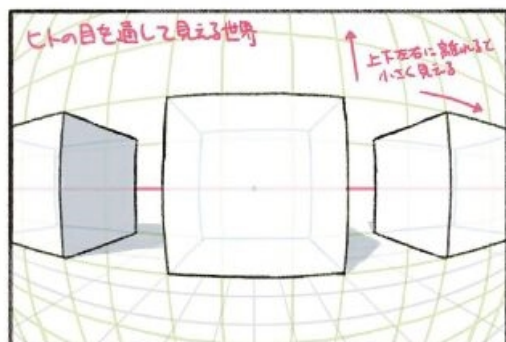
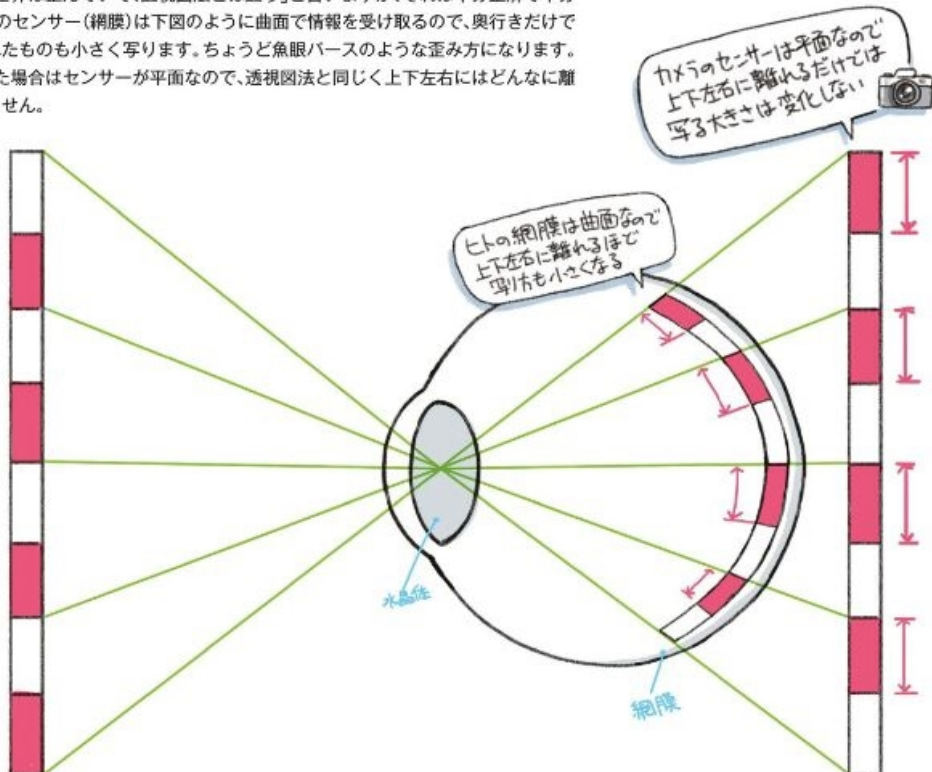
3. 目盛りに沿って補助線を引き、作画する。

どの消失点も 画面外に出ている

同じ方法で左右両方の消失点を求めなくても作画することができる。ただし非常に複雑になるので、アナログで作業する際は注意が必要。スキャン時に消える程度の色のペンで補助線を引くと楽になる。

パースでやりがちなミス

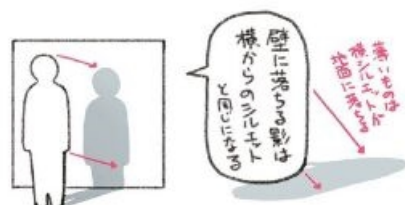
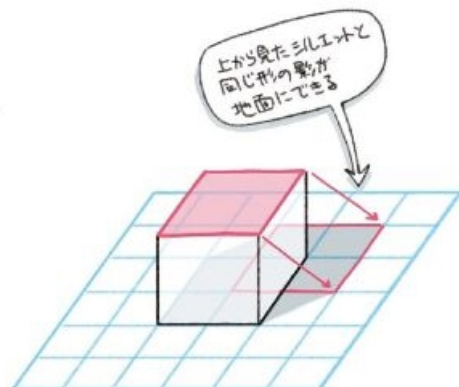
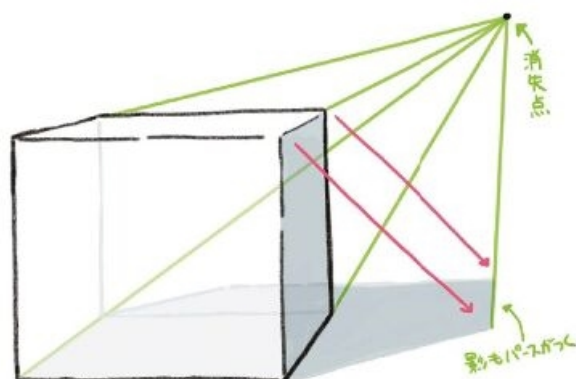
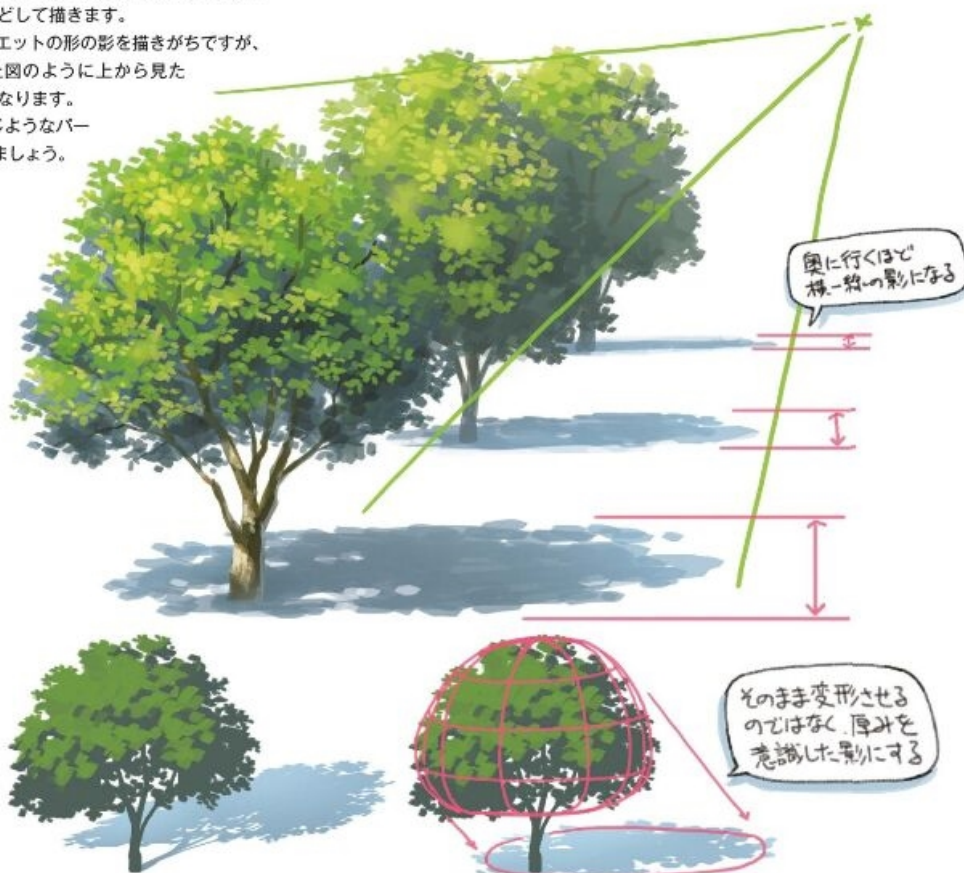
軒、庇(ひさし)、窓枠などのパースが、手前と奥で揃っていないことがよくあります。手前のものは見上げたりするイメージがありますが、奥のパースとの整合性を意識しましょう。

坂道が急になりすぎるのもよくあるミスです。大抵は建物の奥行きを広くしすぎているので、まずその建物が建っている土地がどうなっているか考えて、奥行きの圧縮を意識しましょう。

地平線から飛び出したビルの屋上は、基本的に見下ろせません。上空からの視点で描くならビルはどんなに高くても地平線より下になります。

人の目とパースの違い

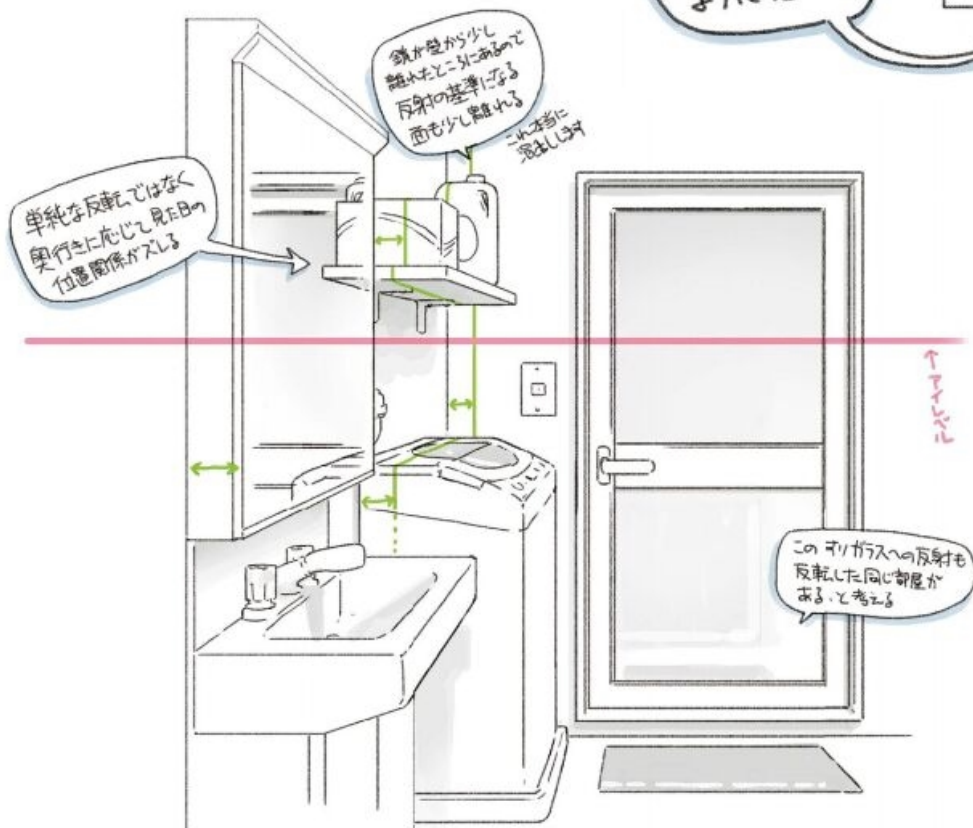
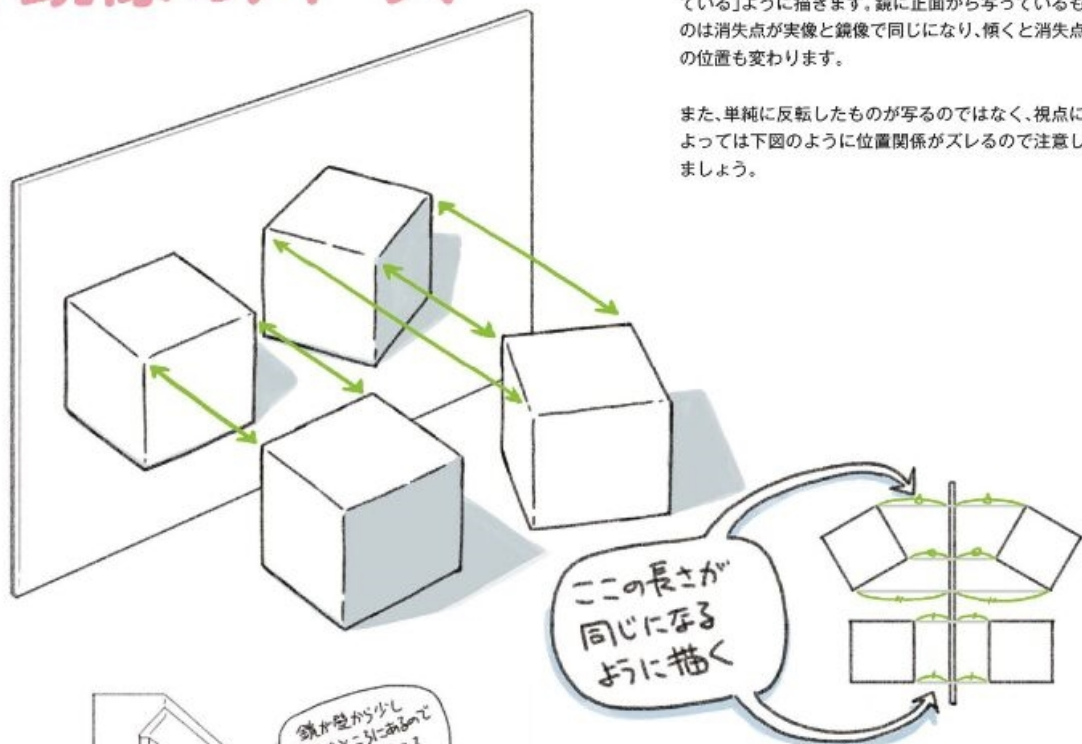
よく「人の見ている世界は歪んでいて、透視図法とは違う」と言いますが、それは半分正解で半分間違いです。人の目のセンサー（網膜）は下図のように曲面で情報を受け取るので、奥行きだけでなく上下左右に離れたものも小さく写ります。ちょうど魚眼パースのような歪み方になります。一方、カメラで撮った場合はセンサーが平面なので、透視図法と同じく上下左右にはどんなに離れても小さく写りません。

ただ、透視図法が不正確というわけではありません。透視図法で描いたものは、「網膜を通していない状態と同じ」なので、適切な距離から見ると「現実と同じように」見えます。むしろ網膜の歪みを計算して「人間が見たものと同じように描いた絵」は、それを見るときにもう一度歪んでしまうので、結果として不正確な見え方になります。

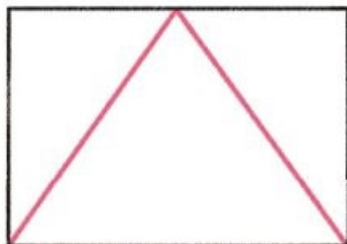
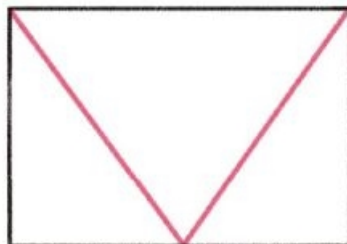
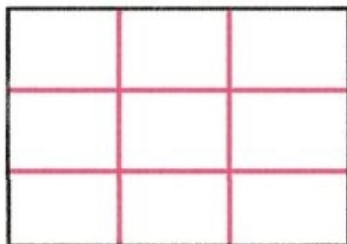
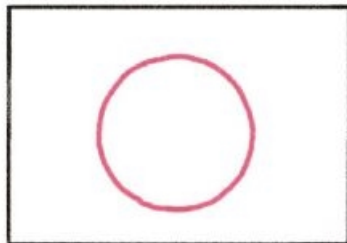
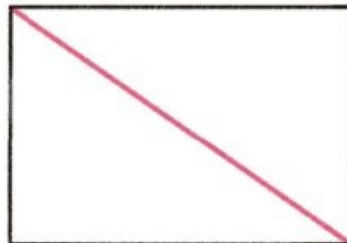
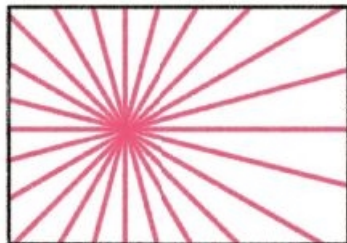
ただし、全ての絵が適切な距離で見られるわけではないですし、人は常に視野の全てを意識しているわけではないので、歪みを完全に計算して描くことは困難です。なので魚眼パースについては「正確かどうかは置いておいて有効な表現である」という理解が良いかと思います。

影のパース

影にもパースがつきます。適切な形で描かれた影は形をより明確にするので、影のパースもしっかり意識して描きましょう。

影の形がわかりにくい場合、形の変わっているところに光源から補助線を引いたり、影の落ちる位置に上面を描いて線で結ぶなどして描きます。
つい横から見たシルエットの形の影を描きがちですが、地面に落ちる影は上図のように上から見たシルエットが基準になります。
また、モチーフと同じようなパースもつくので注意しましょう。

鏡像のパース

鏡のパースも理論がわかりにくいもののひとつです。基本的には鏡の向こうに「同じ世界が反転して存在している」ように描きます。鏡に正面から写っているものは消失点が実像と鏡像で同じになり、傾くと消失点の位置も変わります。

また、単純に反転したものが写るのではなく、視点によっては下図のように位置関係がズレるので注意しましょう。

構図の基本

「見栄えのする構図」というのはある程度研究されて決まっています。代表的なものをいくつかご紹介します。これらはあくまでアイデアの起点で、ここから絵のテーマに合った構図を練ることが大事です。

三角
安定した、落ち着きのある印象。巨大なもの、重いもの、サイズ感の強調。

逆三角
不安定、動きがある印象。ダイナミックな空間の広がり。

三分割
テーマの明確化。三分割の交点から2点を選んで配置すると成功しやすい。

日の丸
平面的、客観的。ポートレートなど主役の魅力を引き出したいとき。

対角線
画面を2つに分割する。躍動感。対比や視線誘導の強化。

放射
空間の強調。強い印象付けと視線誘導。閉塞感や集中。

視線誘導とは？

絵を見る人の視線は、まず「大きいもの」「明るいところ」「人間のシルエット」「肌色」に最初に引きつけられ、そこから周囲に動いていきます。また、道や川などの流れがあるとそれを追うように動きます。これらを理解することで絵を見る人の視線をコントロールするのが視線誘導で、これによって絵のテーマをより引き立たせることができます。
また、人物がメインの絵の場合、特に目が一番注目されやすいポイントです。次に顔全体や表情、手、足という順に視線が動きます。なので人物イラストの場合は、まず目を印象的に描くのが有効です。

基本的に最初に目が行くのは人物なので、風景イラストの場合は目立つところに人物を置き、そこから道など視線を誘導する線を伸ばし、その先に世界を象徴する特徴的なアイテムを置くというのが定番です。近景と遠景を明暗などで対比することも大事です。絵で安心感を与えたいなら連想しやすいものを、意外性を与えたいならあえて違和感のあるものを組み合わせることで、絵の印象を論理的にコントロールできます。そこに何を持ってくるかが、そのまま絵の面白さになります。

モチーフから受ける印象の違い

安心感
手前に大きく明るくみかんを描き、コタツや障子で和室らしさを感じさせ、窓の外を暗くして冬らしく寒そうな雰囲気を出しています。全ての要素が簡単に連想できるもので、温かさ、懐かしさ、落ち着いた雰囲気を感じます。

意外性
画面中央に大きくクリーチャーを描いて注目させ、人物と対比させてクリーチャーの大きさを強調し、最後に街並みがぼんやり見えてくることで、完全な異世界ではないリアルな怖さを出しています。

Illustration Making

描き下ろしイラストメイキング

ここでは、今回描き下ろしたイラスト3点を題材に、実際のイラストの制作過程をご紹介します。シチュエーションごとに工程などが微妙に違うので、それぞれ参考にしていただけたら嬉しいです。なお仕事でも個人制作でも、具体的な制作にあたっての工程はあまり変わりません。また、絵には正解というものはないので、ここに書かれていることは考え方のヒントにする程度にしてください。

3枚とも下描きは紙の上で作業しています(色ラフはデジタル)。使用ツールも参考までに掲載しておきますが、こちらは自分の使いやすいもので構わないと思います。絵を描くだけならPCのスペックもあまり高くなくて大丈夫です。液晶タブレットではなくペンタブレットを使っているのは、使い慣れているからと、細かい作業でペン先が視認しやすいからです。

使用ツール

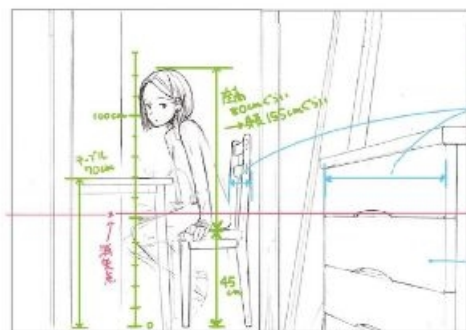
Photoshop CC
Wacom プロフェッショナル
ペンタブレット Intuos5
OS:Windows 10 Home
CPU:インテル® Core™ i7-8700
RAM:16.0GB

Making of “Dining”

1. 屋内

1-1 ラフ

絵を描き始める前に、どういう絵にしたいのかを決め、ラフを描きます。この絵は屋内の絵で、親密で落ち着いた雰囲気にしたいと思いました。アパートに住んでいるときに、北側（共用通路側）窓からの光が好きだったのでそれを中心に置きつつ、人物を近く見せるため望遠気味に、パースがあまりついていない平面的な一点透視の構図にしてラフを描きました。

どの絵の場合でも、最も重要なのは第一印象です。描き始める前にまずどういう絵にしたいのかという雰囲気を具体的に想像し、それをラフで再現することを目指します。色もつけて、全体の明暗がどうなるかまで確認します。慣れないうちはラフを用意することに意味を見いだせなかったのですが、特に背景のある絵ではここで絵全体の構成を決めておくと後々の工程が楽なので、意識してラフを描くようにしています。

1-2 下描き

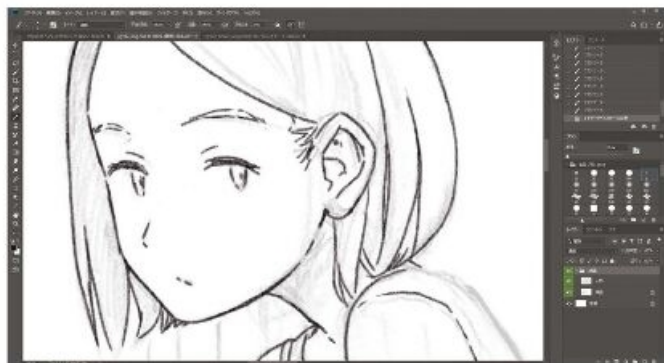
ラフを確認しながら下絵を描きます。メインとなるモチーフの大まかな位置を描き、それらがラフと同じ感じで収まるよう、消失点の位置を決めます。ラフの時点では人物に消失点が重なっていましたが、表現が直接的すぎると思ったので、人物より少しズラしています。

次に、人物と椅子、テーブル等のサイズを合わせます。通常、椅子の座面は床から45cmぐらい、テーブルの天板は70cmぐらいに来るので、それを基準に人物とサイズも合わせるように描きます。

それらが描けたら手前や奥の風景も描き込みます。奥の流し台の高さは85cmぐらい、手前のタンスの高さは55cmぐらいにしました。冷蔵庫や流し台など、大きな家具のシルエットを先に描き込んで全体のバランスを確認し、徐々に細部を描き足していくと矛盾が起きにくいです。

1-3 線画作成、レイヤー分け

スキャンしたデータを塗っていく前に、人物の線画を清書します。線画レイヤーを作成して細めのブラシでトレスしていきます。背景の風合いと合わせるために、少し鉛筆風のテクスチャのついたブラシで描いています。厚塗りなのでシルエットは薄めに、影が落ちるところ（首の付け根、シワの深いところなど）を濃くしています。

線画ができたらレイヤー分けをします。今回は奥の流し台周辺、人物、食卓、手前の4枚のレイヤーに分けました。人工物で形がはっきり変わる場合はこのように分けることもありますが、全部1枚のレイヤーで塗ることもあります。

1-4 下塗り

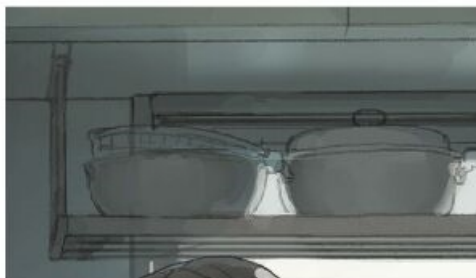
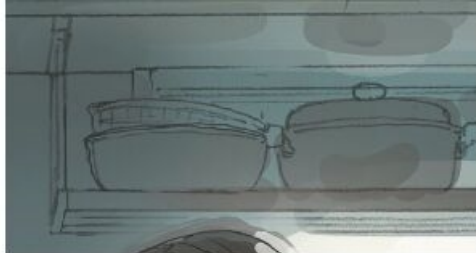
レイヤーを分けたら、一旦そのレイヤーを非表示にして、「背景」レイヤーに下塗りをします。ラフを見ながら、雰囲気が同じになるようにざっくり塗り分けていきます。

パーツごとに塗り分けると色がバラバラになるので、まず1枚のレイヤーに下塗りすることにしています。この時点では、ブラシ跡が残ってもあまり気にしません。ただしハイライトなど細かい部分でも、印象に残りそうなところはこの時点で大雑把に色を乗せています。

だいたいの色が決まったら、塗った内容をパーツごとのレイヤーにコピーします。具体的には、「背景」レイヤーを3回コピーして、「人物」「食卓」「手前」の各レイヤーにクリッピング（レイヤー → クリッピングマスクを作成）し、それぞれ統合します。

1-5 着色／奥の風景

あとは下塗りの雰囲気を大事にしつつ、パーツごとに仕上げていきます。奥の風景から塗るのがなんとなく好きですが、この順番はあまり気にしなくて良いと思います。楽しく塗るのが一番大事です。

手順としては、まず下塗りではみ出したり無駄な色ムラがあるところを整えてから、細かい明暗やハイライトを描き込んで仕上げます。整えるときも細部を描くときも、下塗りで想定した大まかな色や明暗からあまり逸脱しないようにします。慣れてくると、この仕上げの段階から逆算して下塗りができるようになり、塗りで迷う場面が減っていきます。

1-6 着色／手前の風景

「食卓」「手前」のレイヤーについても同じ要領で仕上げていきます。大きく塗り分け、整え、反射光やハイライトで仕上げます。手前のオブジェクトは細部まで描き込んでしまいがちですが、今回はあえて描き込みを抑え、主役である人物を引き立たせるようにしています。

1-7 着色／人物

人物の着色もほぼ同じ感じです。大きなパーツに塗り分け、塗りムラやはみ出しを整え、細部を描き込みます。特に顔については見る人の視線が集まるところなので頑張って描き込みます。他にも服の質感、逆光で浮き上がる立体感など、こだわって描き込めばそれだけ見る人にも楽しんでもらえるので、時間をかける部分です。

1-8 エフェクト

最後にエフェクトや色調補正を入れて全体を確認します。サムネイルサイズまで縮小したり、画面から離れて見たりして、絵の印象を最初の想定に近づけていきます。描いているときはなかなか違和感に気付きにくいので、時間を置くのも有効です。調整と塗り残しのチェックが終わったら完成です。

左は最終的なレイヤー構成です。普段より細かくパーツ分けをしたり、エフェクトも多めなのでレイヤーは多めになりました。

Making of “Derelicts”

2. 屋外（自然物）

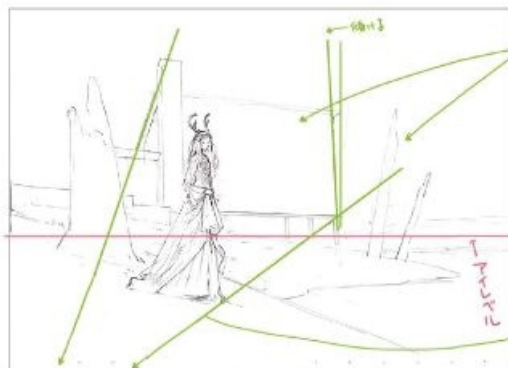
2-1 ラフ

前回のモチーフが「屋内で人工物」だったので、対照的に「屋外で自然物」というテーマでも描いてみることにしました。絵のムードも大きく変えて神秘的な雰囲気にします。考えた結果、草原に落ちる影、湿原、曇り空、霞む大地、という僕の好きなモチーフを入れて構成することにしました。

前回同様、色付きのラフを作成します。草原に傾斜をつけて構図に変化をつけつつ、人物と枯れ木のシルエットで草原のパースを邪魔することで空間を引き立てる構成です。神秘的な雰囲気を出すため、空の色は暗めに、奥も霞ませています。

2-2 下描き

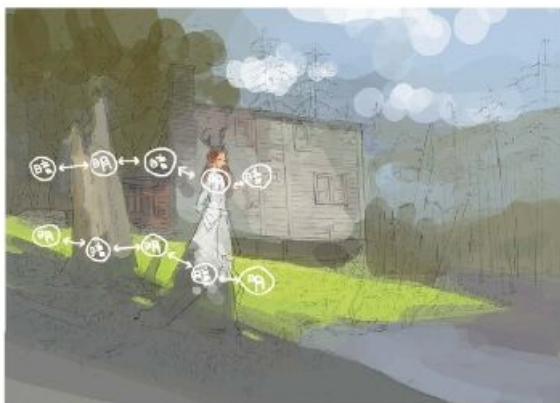
構成が決まったら下描きに入ります。ラフの構成をもとに、まずメインとなるモチーフのシルエットを描き入れてバランスを取ります。廃墟は傾けることで廃墟らしさを強調しましたが、パースについては違和感がなければいいかなということで、あえて消失点などは取っていません。

廃墟、枯れ木、湿原、人物など、必要な要素については手持ちの資料や検索して出てきた画像を適宜参考にしつつ、描きたいイメージに合わせてアレンジを入れて描いていきます。人物のデザインは、絵全体の神秘的なムードに合わせて、ケルト系のデザインを参考にしました。白で統一することで神秘性を出しつつ、刺繍などで密度感を上げて雰囲気を出すつもりです。

2-3 線画

今回も、先に人物だけ線画を作成しました。鉛筆風のテクスチャの入ったブラシを使っています。人物のサイズが小さいのに対して、意匠が細かくシルエットも複雑なので、無理に全部トレスせずに印象的な部分のみ線画を用意しました。下描きの線は、レイヤーマスクを使って部分的に薄く残しています。

2-4 下塗り

ラフの色を参考に、「背景」レイヤーに下塗りをします。草原の緑と空の鉛色にこだわりたかったので、想像したいい色がきちんと出るまで何度も調整します。また人物や枯れ木のシルエットが引き立つように、明るいものの奥には影を、暗いものの奥には光を置くようにします。地味な作業ですがこれがとても大事です。

だいたいの色が決まったら、人物だけ別レイヤーで塗り分け、背景レイヤーをコピーしてクリッピング→統合します。そして背景と人物について、もう少しだけ色を乗せて全体の雰囲気を微調整しました。人物の髪の色、服に落ちる影、建物周辺の木や草原に色を足すなどしています。

2-5 着色／遠景

遠景から仕上げていきます。自然中心の風景なので、空気遠近法を意識して、奥のものほど霞ませるように、手前に描き進むほどコントラストを高くしていくと、自然な仕上がりになります。地上近くほど空気は濃いので、山は稜線近くほど彩度を高く、細部もはっきり描き込みます。

2-6 着色／建物周辺

遠景に続いて廃墟周辺も描き込みます。下塗りでだいたいの色は置いてあるので、あとは細かい汚しを入れ、エッジを仕上げればそれっぽく仕上がります。窓枠や板の割れているところなど、下塗りで描いていないところも、まず大雑把に色を置き、エッジを整えて仕上げます。

2-7 着色／近景

手前の枯れ木や草地を塗ります。準主役級のモチーフなので、少し色味を足しておくと存在感が増します。この枯れ木のように細かい表面の凹凸があるモチーフは、細部をいちいち描き込んでいるとクドくなりすぎるので、明暗の境目を中心に描き込み、それ以外は最低限の描き込みにします。最後に丁寧にハイライトを入れるまでは、描き込みが足りないと感じるぐらいが丁度いいです。

2-8 着色／人物

人物を仕上げます。色の境目を整え、細かい影を入れ、エッジを仕上げるというこれまでと同じ手順です。人物は視線の集まる部分なので、細部までしっかり描き込みます。

塗っているうちに服に透け感がほしいと思ったので、思い切って前面中央を薄めの素材にしてみました。フェチみが溢れて良い感じになったと思います。

最後にハイライトを入れ、後れ毛などを加筆します。シルエットが不自然でないか、少し離れて見たりして確認します。

2-9 エフェクト

一通り塗り終わったので、色調などを調整します。印刷に出したときに、白飛びになったり黒く潰れたりしないように注意します。また、画面上に明るい光を入れたり、右の沼地に霞みを足したりもしています。

調整していると何が良いのかわからなくなるので、時間を置いたり、スマホに画像を転送したりして、冷静な状態でチェックします。特に気になる部分がなければ完成です。

Making of "Fairytale"

3. 屋外（人工物）

3-1 ラフ

表紙用にはビルを描きたいと思ったので、まずビルがたくさん描かれているA案のラフを作成しました。ただこれだと絵のテーマがわかりにくく、人物も見栄えがしないので、しばらく保留していろいろ考え直すことにしました。

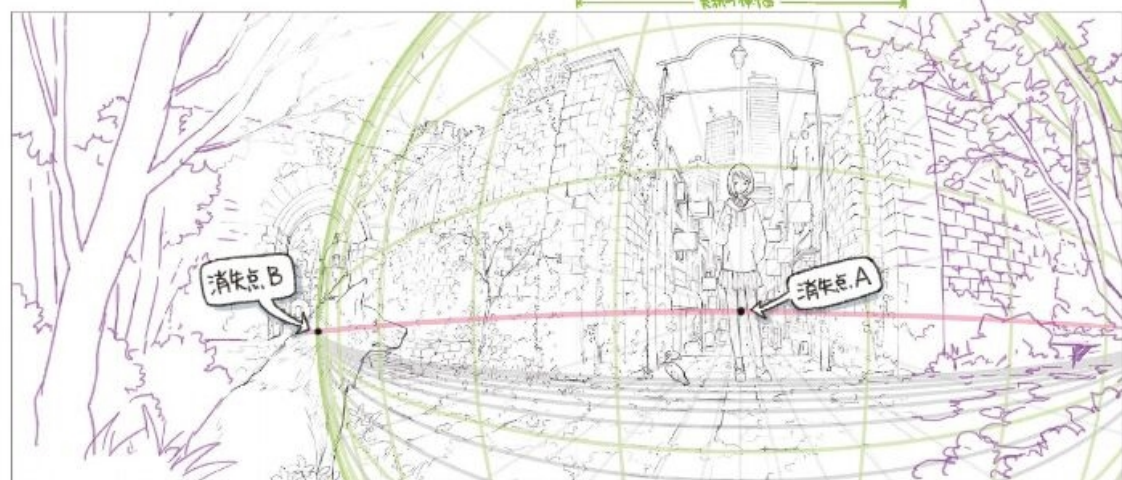
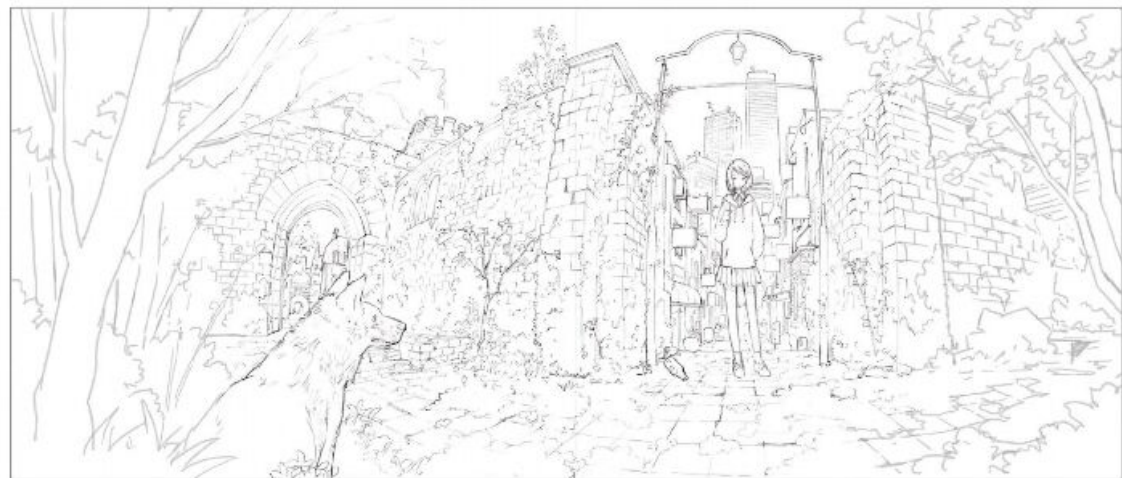
絵の評価において第一印象は重要です。そして第一印象を良くするためには「わかりやすさ」がとても大事です。まず興味を持ってもらえないと、どんなに精緻に描き込んだ絵も見てもらえません。その絵が何を表現したいのか、どこが面白いのか、一瞬で伝わるような構成を最初に思いつくことが重要です。

3ヶ月ほどこね回して思いついたのがB案です。「日常と非日常の対比」という僕らしいテーマで、過去の絵のリメイク的な要素もあり、色も明快で、赤ずきんモチーフで童話的な要素も含まれています。アーチ門の向こうに街並みを見せたくて魚眼風のパースを採用したら、表紙単体での絵のインパクトも高まりました。

なお、参考にした写真もいくつか掲載しておきます。ハイデルベルク城ほかドイツで撮影した風景と、東京近郊の商店街を主なモチーフにしています。ビル群は新宿や渋谷を参考にしました。全て自分で撮影したものです。こういう取材経験が仕事に生きてくるので、普段から積極的にあちこち訪れるようにしています。

3-2 下描き

下描きの前に、実際の印刷サイズのデータにラフをコピーし、その上からパースに合わせてガイドを作成します。表紙なのでトリミングしたときの見え方、タイトルやオビの位置など確認しながら、どこにどの要素を入れるかチェックします。作成したガイドをA4の紙に印刷し、下描きに入ります。カバー折り返し部分はほぼ自然物なので、今回は表紙と裏表紙の部分だけを紙の上で作画することにしました。

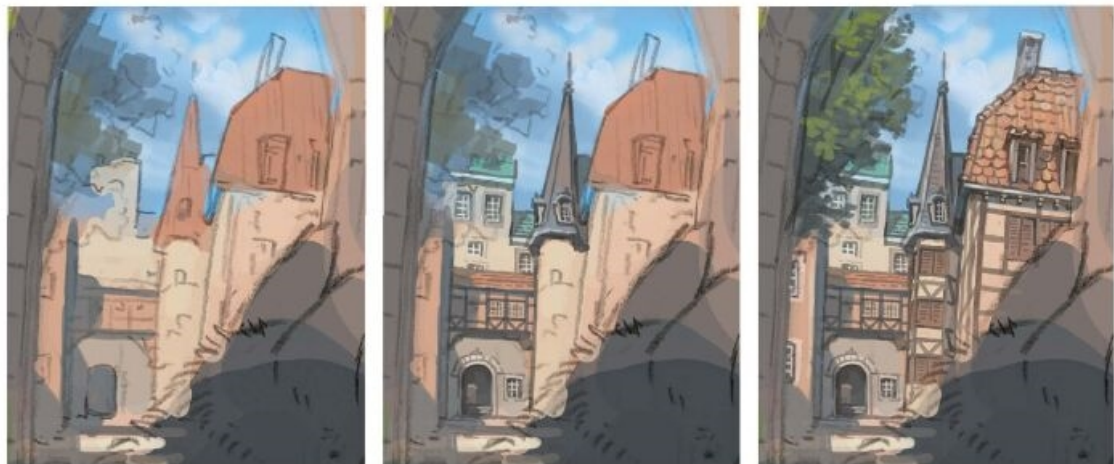
ラフの時点で悩むところは全て悩んであるので、ここから先はほぼ流れ作業です。これまでの2枚と同じように、大きなモチーフのシルエットを描いて全体のバランスを確認し、細部を描き込みます。細かいところですが、石の壁は少しランダムさを出して柔らかい印象にしています。どれも都度資料にあたり、気を抜かずに作画します。

下描きができたらスキャンしてデータにはめ込み、足りない部分をデジタル上で加筆します。ほぼ自然物で線画は必要ないので、アタリを入れる程度で済みました。

3-3 下塗り

ラフをもとに下塗りをします。表紙なのでインパクト重視で、鮮やかな色になるように意識します。彩度が高くても影の色が統一されていれば絵の統一感は出せます。最初は画面左から光を当てるイメージでしたが、アーチ門に順光を当てたかったので、光の方向を途中で変更しました。

3-4 人物線画

人物の線画を作成し、人物のみ着色レイヤーも分けます。これまでと同じように下塗りをコピーして人物レイヤーにクリッピングし、統合します。こうすることで下塗りで作成した微妙な色をそのままベースにすることができ、背景と人物の色に統一感が出せます（気分の問題かもしれませんが）。

なお、この絵のみ描き込みの過程がデータでもわかるように、ある程度加筆したところでレイヤーを分けています。普段の作業ではここまで細かくレイヤーを分けることはありませんが、参考まで。

3-5 着色／遠景

遠景の街並みを描きます。ドイツ北部などの建物を参考に、屋根の色に変化をつけるなどメルヘンっぽさを強調して塗ります。下描きの段階で屋根の形にも変化をつけています。細かい部分ですが、ここを描き込むと全体のスケール感が上手く出せるので丁寧に描き込みます。

3-6 着色／石壁

石壁は、まずなめらかなグラデーションで全体をならし、ブロックごとに微妙に色を変えたり汚しを入れて、最後に目地やハイライトなどのエッジを描いて仕上げます。あまり描き込みすぎてクドくならないよう、エッジを描き込んだ時点で丁度いいぐらいの描き込みを目指します。右側の壁も同じ要領です。

3-7 着色／植物

植物は明確な形がないので、大きなカタマリを意識して描きます。まず大きなカタマリでだいたいの形を描き、徐々にそこから複雑な形を足していくイメージです。今回は石畳や壁などに植わっているので、地面に合わせた明暗のグラデーションをつけると平面らしさが出ます。密度感を高めるために、カラフルな花なども描いておきます。

3-8 着色／ビル

ビルはこの絵の影の主役なので丁寧に描きます。窓のみ別レイヤーで描いて変形させると完成度が高くなります(面倒なので描いたら都度統合しています)。色が単調にならないよう、看板などで変化をつけましょう。

なお影の中に入っている路地裏については、ほぼモノトーンなので明暗のみで描けます。時間はかかるけどあまり難しくはないのでここでは略します。

3-9 着色／近景

影になっている近景を塗ります。ほとんどモノトーンなのであまり細かく描き込まず、ところどころ光が当たっているところや、明暗の2色を意識する程度です。狼については多少色を足したり、周辺の植物を細かく描き込むなどしています。

3-10 着色／人物

人物もこれまで同様、境目を整え、エッジを描き込んで仕上げます。表紙の中でも特に視線の集まる部分なので、シワなども丁寧に描き込みます。何か変化がほしいと思ったので、メルヘンっぽさを考えて青い鳥を加筆しました。

正直なところ、絵の好き嫌いは人物の見た目に大きく左右されます。僕自身は背景の面積が広く、かつ人物の印象があまり強すぎない絵が好きなので、演技や表情は控えめにしています。この「演技や表情」に作家のこだわりが感じられる絵はたいてい印象が良くなるので、そこは必ず力を入れるようにしましょう。

3-11 着色／エフェクト

全体に描き込みが終わったらエフェクトを入れて調整します。今回は時間をかけてしっかり描き込んだので、シルエットを強調するため少し光を入れる以外にはあまり大きなエフェクトを入れず、全体の色調補正ぐらいで済ませています。表紙らしくインパクトのある絵にするため、彩度とコントラストはギリギリまで上げています。

最後に時間を置いたりして再確認し、問題がなければ完成です。

Interview with YOSHIDA Seiji

アトリエ紹介＆インタビュー

桜並木を抜けた住宅街の一角。「ものがたりの家」に登場しそうな邸宅の光差し込むアトリエで、吉田誠治氏の作画へのこだわりや美意識、ヒストリーについてお話を伺いました。

作画について

OSはWindowsで、作画は全てPhotoshopです。ただし線画やラフはアナログで描いています。お仕事の絵はラフにデジタルで色を乗せ、それを１回紙に出力して手で下描きを描いて、それをさらにデジタルで塗るという、すごい面倒くさい作業をしていますね。絵の全体感が気になるので、紙全体を見渡してバランスを取りたいんです。デジタルで作業をすると、細かいところをすごい描いちゃって、時間が無駄にかかる。だからアナログの線画で、だいたいのバランスと画面の密度感を決めています。それをベースに塗るので、画面のバランスが上手くいくんですね。ワンドロみたいな絵の場合は全部デジタルで作業しますが、完成度を上げたいときは、アナログで線を描くようにしています。

メイキングにも線画を載せましたが、薄くパース線が見えていますよね。これはアナログでラフを描いてデジタルで軽く色を乗せ、それに合わせたパース線をデジタルで作ってそれに線画を描いているんです。普段から、線画はA4の紙に描いています。地面のテクスチャも手描きです。

ラフの段階で建物のバランス、大きさ、構図を決めて、それを見ながら仕上げサイズで建物の大きいアタリを入れ、あとはそれを細かくしていく。だから、大事なのは最初のラフなんです。ラフができてしまえばそこから先は流れ作業です。

――ラフの構図はどう決めていますか？

感覚で決めています。ここに密度の高いものを置いたからあっちは密度を下げようとか、見せたいものと見せたいものの間にはあまり物を置かないようにしよう、とか。その時点でイメージは決まっているから、ラフを描きながらバランスを調整しています。

やりたいアプローチによって、見せ方が変わってくる。それは僕が背景だけで2000枚以上描いてきた、これまでの経験則です。たとえばキャラクターを描いた上に、構図の決まった背景をパースが合うように入れる、という仕事があります。それをいかに手早く効果的にいい感じの絵にするか、というのを無数にやってきている結果です。

――光と影をドラマティックに演出するコツは？

コントラストを上げる、つまり見せ場を作る。ここを見せたいな、というところを描き込む。逆にいうと、見せ場以外を目立たせないことが大事です。見せ場と見せ場の間は密度を低くしよう、とか。思い切って影を落として、暗くしてコントラストを下げて目が行かないようにして、そのぶんメインのところに光を当てて上手く視線をコントロールする。

多くの人が、絵を全体で捉えていないんですよ。塗り終えて、初めて全体を見るんです。でも、僕はなるべく塗っているときから全体を表示させておいて、サブのあまり目が行かないところは意識的に、描き込みすぎないようにしないとな、と思って塗っている。常にメインよりも目立たないように塗るというか。それができてくると今度は、メインを塗る前から、サブはこのぐらいの描き込みにして、とざっくり塗るということができる。メインを１回仕上げてから、サブの部分がどうしても物足りないときだけちょっと足す、そうすると視線誘導が上手くいきますね。

――影の色について。

光と影の色のイメージは、映画のシーンから。この映画のこのカットのこの辺の色を参考にしたい、とそこから光と影の色をもらってきて塗っています。いいなと思った映像はスクリーンショットで撮ってHDDに並べていて。今村昌平のこの辺のカラーでいきたい、とか。映画以外にもミュージックビデオやCM、自分が旅して撮った写真からも。僕はドイツのお城や街並みが好きで写真もたくさん撮っています。絵を描くときはそれらをごちゃごちゃにコラージュして作っていますね。

――カバー絵について。

この絵は『美しい情景イラストレーション』の表紙絵を逆側から見たバージョンです。架空世界から現実世界を見る角度。現実と非現実、これが僕のメインテーマでもあるので。裏表紙にファンタジックな町並みが入るよう、構図は広角にしています。本のデザインから絵の構成が作られているんです。

１日について

―― １日に何時間作業をしますか？

平均6時間ぐらいかな。オフではSNSや動画を見て気になったものをメモしたりしています。あとは、ゲームの技術的な話をチェックしたり。

―― 絵を描く上で、参考にしているものは？

ゲームのグラフィックの話や映画のメイキングはけっこう参考にしています。最近は映画もゲームもあまり変わらなくなってきて。たとえば『マンダロリアン』。巨大な液晶ディスプレイを張り巡らせて撮影したそうです。宇宙船ドックも全部CG。カメラと背景が運動していて、パースも直してくれるそうです。ゲームの3Dエンジンの技術をそのまま使った手法ですね。そういうものを見て、今はライティングはこうやっているんだ、と最新の映像の作り方にアンテナを張っておくと、意外なところで役立ったりしますよね。

あとはXスポーツ（エクストリームスポーツ）を見る。僕自身も子供の頃からスキーをやっていてSAJ２級を持っているから、スキー映像は好きですね。スキーで山頂から滑走したり、スケボーで危険な坂道をひたすら滑ったり。ドローン映像も面白い。世界遺産や映像系の人だけが知っているいい風景のところで撮っているので、おっ、これは使える！と。

GoProのYouTubeチャンネルも見ますね。普通だと絶対行かないようなヨーロッパの僻地の風景をすごくカッコよく撮っていたり、ダイバーだけが知っているいいスポットで魚の巨大な群れを撮ったり、夕日をすごく綺麗に撮ったり、いくらでも見られるんですよね。この構図いいな、この色いいな、というのを全部吸収して、絵に生かしています。

―― １日のタイムスケジュールを教えてください。

以前用意したものがあります（次頁）。子供が学校に行っていると、どうしても規則正しい生活になりますよね。仕事はわざと区切りの悪いところで終わらせるようにしています。朝、アトリエに来ると描きかけの状態で放置してあるので、朝一から「あっここ描きたい！」となるんです。

―― 作画のために、健康に気を遣っていますか？

ストレッチとプランクをしています。大人になると内転筋が衰えるんですけれど、プランクをやると鍛えられる。朝起きるのも辛くなくなります。僕、30歳過ぎぐらいのときにスランプになって、絵が描けなくなったんですよ。体力が落ちて絵が描けなくなったときに、筋トレをしたら絵を描けるようになった、とイラストレーターのさいとうなおきさんも言っていましたが、僕も全く同じだったんです。ちょうど30歳ぐらいから、細かい背景を描くのが辛くなってきた。昔だったら3日ぐらいで描けた絵が、１週間かけても描けなくなった。これはちょっと辛いぞ、と。しばらくは騙し騙し描いていましたが、あるとき、「背中に筋肉が全然ない！姿勢を矯正して筋トレしたほうがいい」とスキー仲間に言われたんです。それでストレッチとプランクをやりだしたら、あれ、絵が描ける！と。そこからやる気が出てきてワンドロをやってみたら、タイミングも良かったのか一気に拡散されてフォロワーも増えました。ベテランのイラストレーターさんからも「よくこの作業時間で描けるね！」と言われるんですが、基礎代謝を上げるとできます！と答えています。

料理もすごく気分転換になりますね。買い物も行きますし、食事も僕が作るんです。気合いの入った絵を描いていると、よし、今日も美味しいもの食べよ！と思いますね。

（右上）デジタルで描いたラフに鉛筆で下描き。（右下）壁一面の本棚は作り付け。諸星大二郎や山本直樹、ラヴクラフト、大友克洋からBL、宗教についての本まで、吉田誠治を形成してきたあらゆるジャンルの本が並ぶ。（左上）趣味は映画。お気に入りはジャン＝ピエール・ジュネ作品。『Directors Label』シリーズも好き。（左下）「真・女神転生」ファンクラブ特典のトランプと、自作の絵本。絵本は20年ぐらい前のコミケやコミティアで頒布したもの。

吉田誠治ヒストリー

高校時代からグラフィッカーとして同人ゲームサークルに参加していました。作っていたのはアクションRPGです。当時は『イース』『ブランディッシュ』とかが流行っていて。必要な素材をドット絵で作っていただけですが、頼まれて絵を描くのが楽しかった。僕、『真・女神転生』が好きで、ファンクラブにも入っていたんです。当時、シリーズのキャラクターデザインを務めていたのが、グラフィッカーだった金子一馬さん。この方の影響で、絵の道を目指し始めました。彼はイラストレーターもしていて、僕はファンクラブ通信にイラストを描いたハガキを送っていたんです。そこでたまに金子さんからコメントがつくから、その気になっちゃって。

―― 進学校から美大に。

高校2年の1月に美大を目指したい、と突然言い出しました。周り中から、なんで!? と言われましたよ。親からも「やめとけ。ただし、どうしてもやるんだったら金は出す」と。

学科はデザイン科。受かった美大が印刷に強くて、Macを自由にいじれたんです。そこでPhotoshopを覚えて、当時まだほとんど環境の整っていなかったDTP環境を知ったら印刷にハマっちゃって、絵本をたくさん作りました。

背景を描きだしたのも、マンガを描いていたから。『AKIRA』の影響をすごく受けていて。『AKIRA』って始まってから17ページまで、キャラの顔が出てこない。背景だけで話が進むんです。だから僕も冒頭10ページ以上、背景が続くマンガを描いていました。実はBLマンガも描いていたんですよ。コミティアで絵本を売っていたので女性作家の知り合いが増えて、みんなでBL合同誌を作ろうというとき、僕も呼ばれたんです。コミティアも、いま第一線でやっている方がまだアマチュアとして参加していた時代でしたね。

―― ゲームの世界へ。

大学時代に同人ゲームサークルメンバーのお兄さんが美少女ゲームの会社を立ち上げたので、チームごと参加することになりました。当時はTYPE-MOONの同人デビュー作の『月姫』が出たり、若いクリエイターが美少女ゲームに集中していたんです。その中で横のつながりが生まれて、吉田さんは背景が上手いから描いてくれ、といろんな会社から言われるようになりました。

大学時代はHPも作っていて、学祭シーズンや旅行以外は毎日絵を更新していました。1999年当時に毎日更新していた人はあまりいなくて。美少女ゲームの仕事もしていたので、仕事に行く日は昼休みに下描きをし、17時以降は会社のパソコンを好きに使わせてもらって19時くらいにアップ。更新したらIRCでチャットをやって。ネット黎明期ですよね。

大学3年のときにグラフィック全般を担当したゲームが1本出て、卒業制作と同時進行でもう1本出ました。卒業後、結局3年で独立してあとはずっとフリーでした。当時、同人ゲームサークルの仲間と成人向けゲームを作ってダウンロード販売もしたんです。日本でのダウンロード販売元年みたいな年で、独立してからはそっちの収入半分、背景の収入半分で回し、10年以上ずっと背景グラフィッカーとして活動していました。美少女ゲーム業界でお仕事の数をこなして、業界的には知名度が上がっていったんですが、そのぶんイラストレーターの活動は全然できなかった。10年ちょっと経って結婚して子供が生まれて、自分1人で生きていくなら年収300万くらいでもいいけど、このままじゃまずいぞ！と。イラストレーターとしても知名度を上げていきたいな、と思って情報発信するようになったんです。

―― イラストレーターとしての活動について。

実はこの家を建てたときは、まだTwitterのフォロワーが400人ぐらいでした。親が引っ越して土地が空いたので、ちょっと無理して建てたんです。それで『売れないと困る！』と思っていろいろ試してみたうち、ワンドロがすごい評判になった。これは仕事になるぞ、と。個人制作って結局、見てもらわないと、いいと思う人には届かないんです。SNSで無料公開してわーっと宣伝すると、いいと思う人がちょっとずつ集まってきて話題になる。

―― 今後の展望は？

学生時代は絵を仕事にできると思っていなかったので、20年続けてこられたのは運が良かったと思います。今まではとにかく楽しくお仕事させていただけたので、今後も頼まれる限りは続けていきたいです。

あとは、ゲームを作りたいんですよ。タイトルは『ゾンビの夏休み』。ゾンビがいる夏休み体験ゲームです。パチンコや爆竹で驚かせている間にゾンビからアイテムを取ったり、生前の記憶が残っているゾンビが農作業をしているその後ろを、物音を立てずにそっと通り抜けたり。設定としては田舎に帰ってきたらみんなゾンビになっていて、でもたまに生存者もいるという。時間はかかりそうですが、少しずつ作りたいですね。

(上) 平均的なタイムスケジュール。実は「むっちゃお酒大好き」。ですが飲むのは週末だけです。(下)『ゾンビの夏休み』の企画イメージボード。

タイトル
掲載ページ／作品内容／制作年／使用ソフト、画材
作家本人によるコメント

Description

作品解説

「Antique」
2p／オリジナル作品／2010年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
アンティークのデザインが好きなので、それらをビクトリア様式の帽子のようなデザインで詰め込んでみたイラストです。トレーを帽子のつばに見立ててみたり、蓄音機を花のように見せたりと遊んでみました。

「Waterhole」
3p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
自然物のランダムなシルエットを、あえて直線的な構成にして空間を感じさせようとしたイラストです。滝の水しぶきが徐々に周囲に広がっていく感じをどう出すかというところを特に試行錯誤しました。

「Fairytale」
4-5p／描き下ろし作品／2020年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
僕が一番好きな「日常と非日常」をテーマにしたイラストです。この画集の表紙に使うことを最初から決めていたので、密度感を出せるように東京っぽいビル街をメインに描き、周辺にヨーロッパの遺跡のような風景を描いて対比させています。人物に赤い服を着せたのも、表紙としてのインパクトを狙ったものです。

「Dining」
6-7p／描き下ろし作品／2020年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
描き下ろしイラストの3枚は、それぞれメイキングで何を解説するかを先に決めて、それに合わせて描いています。この絵は「日常」を絵として面白く描くために望遠でパースをあまり強調せず、描かれているモチーフのひとつひとつに視線が向かうことなどを意識しました。

「Derelicts」
8-9p／描き下ろし作品／2020年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
この絵のテーマは日常の対極にある「非日常」です。神秘的な空間になるよう明暗を明確に分けたり、遠景から近景まで空間を一続きに描いたり、描かれるモチーフも放棄された建物や神秘的な服装の人物など非日常的なものを選びました。

「階段文庫」
10-11p／オリジナル作品／2019年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
建物の向きがバラバラな構成というのは、描くのは大変ですが絵の密度感は高くなるのでたまにチャレンジしたくなります。この絵では少し昔の日本のような建物と入り組んだ階段を組み合わせて、ちょっと不思議な空間にある古書店の雰囲気を演出してみました。

「階段堂書店」
12-13p／オリジナル作品／2019年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
直前に描いた「階段文庫」の世界観をベースに、「ものがたりの家」シリーズのために改めて描いたイラストと設定画です。斜面に立っている関係で、書店内部にも階段を用意してみました。ぜひ前の絵と見比べてみてください。

「鵺」
14-15p／オリジナル作品／2018年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
クリーチャーも好きなモチーフのひとつで、特に架空のクリーチャーの設定を考えるのが好きです。これは日本古来から伝承のある「鵺」をオリジナルの設定でデザインし直したものですが、猫っぽいサイズ感にしたので可愛らしい印象になりました。

「再訪」
16-17p／オリジナル作品／2017年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
過去のイラストを再録した同人誌の表紙用に描いたイラストです。「再訪」というテーマでフランクフルト中央駅をモチーフにしました。フランクフルトは一度訪れたことがあり、魅力的な街並みや美術館に魅せられたので、いつか再訪したいと常々思っています。

「隧道」
18p／オリジナル作品／2018年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
今は使われていない隧道というのは魅力を感じるモチーフです。かつてはどんな目的で使われていたのか、何故使われなくなったのかなどを想像するだけでもワクワクします。たいていは自然に埋もれるようにしてひっそりと存在しているところも惹かれる要因で、そういった要素を詰め込んでみました。

「境内」
19p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
近所の神社をモチーフに描いてみました。階段の立体感と木漏れ日の入り方をどう描くかというところが最も腐心したところです。なお、奥に本殿があるように見えるかと思いますが、実際は手前の低いほうが本殿になります。

「散歩道」
20p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
夏の日差し、古い家並み、猫、というわかりやすいモチーフを組み合わせただけのイラストですが、この垣根で区切られた雰囲気は近年ではあまり見なくなった風景なので、描いていて懐かしい気持ちになりました。側溝や舗装なども古さを意識して描いています。

「洗い出し」
21p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
この玄関の床面のように、小さな石が半分だけ埋まったような加工のことを「洗い出し」といいます。ちょっと昔は洗い出しを用いている家を多く見かけましたが、最近はすっかり珍しくなりました。玄関の暗さと外の眩しさも、少し古い民家によく見られた風景です。

「子午線」
22-23p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
夏の日本の里山そのものという風景を目指して描いてみたイラストです。未舗装のバス通りらしき道があるのに、奥には高速道路が見えていたりするのが個人的なこだわりです。子供の頃に毎年訪れた、父の実家付近をイメージしています。

「Framing」
24-25p／オリジナル作品／2018年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
少しパースのついた窓枠と、その向こうの風景のパース感の対比が面白くできないかなと思って描いたイラストです。反省点は多いのですが、構図は面白いのでまたチャレンジしたいモチーフです。

「Yellow river」
26-27p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
最初に全体のイメージを明確に想像できた絵ほど出来も良くなる気がしますが、この絵もいきなり最初から全ての構成が細部まで想像できていた絵のひとつです。どういう場所なのかは全くわかりませんが、絵としてのインパクトはとても強く仕上がりました。

「廃車体」
28-29p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
古い電車の車両をただただ描きたかったというだけのイラストです。そのため天井や座席部分の経年劣化の描き込みに力が入っていて見応えがあります。ライティングについてもいろいろ試行錯誤していた時期で、窓枠の影の落ち方などに苦労の跡が見えます。

「Trailer」
30-31p／オリジナル作品／2010年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
地平線まで延々と平坦な大地が広がる風景というのは、何度も描いている好きなモチーフです。全体的にまだ印刷サイズの絵を高い密度で描くことに慣れていない頃のイラストなのですが、空の色合いや全体の構成は気に入っています。

「Doghouse」
32-33p／オリジナル作品／2017年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
とにかく雑然とした雰囲気が好きなので、ひたすら部屋を散らかすことを目的に描いてみました。イギリス映画などの、狭い上に散らかった室内というのが好きで、そのあたりをイメージしています。実際に住むとなると大変そうですが。

「Shades」
34-35p／オリジナル作品／2017年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
東欧風の街並みを、あえてあまり綺麗じゃなく、高低差をつけてごちゃごちゃと描きたい、というコンセプトの絵です。大きいサイズの絵で、三点透視図法なのに全ての消失点が見えない、というバランスを取るのが非常に面倒な構図になってしまって、描くのに苦労しました。

「Bookstore」
36-37p／オリジナル作品／2015年／Photoshop
ラフから全て過程を公開しようと思って、珍しく全ての工程をデジタルで行なってみたイラストです。背景を線画からデジタルで描くと密度のバランスがわかりにくくなるというのがわかったので、これ以降も線画は基本的にアナログで用意するようになりました。

「Dormitory」
38p上／オリジナル作品／2018年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
寄宿学校の制服って良いですよね、ということを言いたいだけのために描いたイラストです。背景もイギリス風をイメージして資料をあれこれあたりました。下塗り段階で人物に当たる光を思い切って強めにしたら良い雰囲気になったので、それを生かすように仕上げてみました。

「raccourci」
38p下／オリジナル作品／2011年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
窓は好きなモチーフのひとつですが、こと屋内からの風景を描こうとすると屋外との光のバランスをどうするか悩みがちです。このイラストでは最初から屋外を白く飛ばして描いて、自然な明暗差を出す方法を試してみました。

「Location」
39p／オリジナル作品／2017年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
イタリアを旅行したときに、建物のデザインだけでなく、そもそも空の色や日差しの感触まで日本と違うので驚きました。そのときに見た雰囲気を思い出しながら描いたイラストです。建物のデザインは、これも感動したヴェネツィアのものを参考にしています。

「東京少年日和」
40-41p／オリジナル作品／2019年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
京王電鉄井の頭線の神泉駅の踏切周辺を描いたイラストです。井の頭線は以前周辺に住んでいてよく利用していたのですが、この踏切とトンネルがとにかく印象的で、東京を描くならここは外せないと思っていました。ちなみに写真トレスではありません。

「路地を抜けて」
42p／オリジナル作品／2018年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
2000年に香港を訪れたときに、雑然としていて情報過多な路地裏の風景に感動して、それ以来ずっとそういう風景を描き続けています。複雑に増築された建物や、縦横無尽に走る配管などで、結構自由に構図を作れるのも魅力です。

「九龍城砦的通路」
43p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
香港といえば九龍城砦は外せないモチーフで、この絵もその雰囲気をイメージして描いたものです。「路地を抜けて」と同じ人物のつもりですが、あまり似ていません。この絵を描いた当時は密度感の上げ方に悩んでいたのですが、この絵でかなり気合いを入れて描き込んだことで密度の上げ方が少し掴めた気がしました。

「死神」
44-45p／オリジナル作品／2019年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
「死神」を描いてみようと考えていたときに思いついた、「野生動物としての死神」という発想そのままに描いてみた絵です。いかにも架空生物という設定がお気に入りです。このところ仕事でよく訪れる京都の風景を参考にしています。

「Straight」
46p／オリジナル作品／2018年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
描くモチーフに悩むととりあえず路地裏を描いてしまいます。これも香港の路地裏がベースですが、画面を傾けるなど少し不安定な構図にして、歩きながら撮影した写真のように仕上げてみました。

「Backyard」
47p上／オリジナル作品／2013年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
ヴィネット風というのか、こういう切り出した背景込みのイラストも好きな仕上げ方のひとつです。あまり深く考えず、好きな要素だけ詰め込んで仕上げています。これはどこかヨーロッパの、庭のある家の塀の上をイメージしています。

「Submarine」
47p下／オリジナル作品／2010年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
潜水服の、重そうな金属とダボッとした布の組み合わせとか、独特のデザインがとても好きです。子供の頃に読んだSF小説の影響もありそうです。あとは鉄とそれについた錆なんかも好きで、そういった要素を並べてみました。

「Salamander」
48-49p／オリジナル作品／2018年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
両生類は人外のなかでも最も好きなジャンルです。父の実家の近くの川に棲んでいたというサンショウウオをイメージして描いたらこうなりました。建物自体も父の実家がベースで、特にこの奥に家の裏が見えるような、日本家屋らしい構造を再現したいと思って描いています。

「古城巡り」
50-51p／オリジナル作品／2017年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
爬虫類ではカメが一番好きです。そのカメの背中にお城が乗っていたらいいなという発想から構成したイラストで、色合いや全体のスケール感はゲーム『ワンダと巨像』などの雰囲気を参考にしています。

「霧の向こうの何か」
52-53p／オリジナル作品／2019年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
こういうシルエットの巨大なクリーチャーは、2003年に写真レタッチで最初に描いたものが最初で、それ以来何度か繰り返し描いています。今回は少し伝奇風に日本の里山の風景と合わせて、霧の向こうから出てくる不気味な感じにしてみました。

「Samhain」
54p／オリジナル作品／2018年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
ケルトの新年祭である「サウィン祭」をモチーフに、少し自由にアレンジしたイラストです。獣の骨とか農産物とか篝火とか、自分の知らない風習について調べてみるとそれまでなかった発想に出会えるので、積極的に触れるようにしています。

「Pilgrim」
55p／オリジナル作品／2018年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
熊野古道などがこのところ人気で、そういう風景をベースに描いてみました。霊的なものを重視する土地には、今でも何か人知を超えたものがごく普通に日常を暮らしていそうで、そういう雰囲気がとても好きです。

「くらやみ守」
56p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
絵本も好きでたまに描いていますが、これはそのうちのワンカットです。細部まで描写すると絵の印象が固くなるので、絵本にする絵についてはブラシタッチを残すような、少しラフな仕上がりになるよう気をつけています。

「Planter」
57p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
割れた鉢植えを箱庭にアレンジしている写真に感化されて描いたものです。草の種類をたくさん描き分けることに苦労しました。ジオラマのなかでも特に小規模なものが好きで、いつか自分でも作ってみたいと思っています。

「Mushrooms」
58-59p／オリジナル作品／2012年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
キノコの形や色彩の豊富さが好きで描きたいのですが、普段の背景仕事などではあまり描く機会がないのが残念なところです。この絵ではあまり深く考えず、とにかくさまざまな種類のキノコをありったけ詰め込んでみました。

「Cranberry」
60-61p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
クランベリーの収穫風景が好きなのですが、あまり知られていないのでぜひ一度見ていただきたいと思って描いたイラストです。シンプルな構図なので、俯瞰風にして絵に変化をつけています。ドローンなどで撮影すると楽しそうですね。

「Overflow」
62-63p／オリジナル作品／2017年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
香港などの密集した建物が、ダムみたいになっていたら面白そうだなという発想のイラストです。実際にこんなふうになったら壮観だとは思いますが、ビルは崩れないのかなと心配にもなります。

「Solitary」
64p／オリジナル作品／2017年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
こちらは単体のビルの絵を描きたいという欲求から生まれたイラストです。増改築を繰り返して複雑な凹凸だらけになった建物というのは、どこか植物にも似ていて不思議な生命力を感じます。

「Boundary」
65p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
風景が逆さまになるというモチーフは、2002年に最初に描いてから何度か繰り返し用いているお気に入りです。わかりやすいインパクトのある画面になるので、建物の描写自体はとても丁寧に仕上げつつ、遠景ほど光線を強くするなど細かい調整を入れています。

「Crevice」
66p／オリジナル作品／2014年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
この絵では「よく考えると怖い」という構成で、絵を見た人に印象を残すことを狙っています。SNS時代に絵を見てもらう上で印象の強さは重要ですが、絵を見る人に軽く引っかき傷を残す、ぐらいのつもりで発想すると良い絵になるような気がします。

「Sunset」
67p／オリジナル作品／2016年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
自然物で絵のスケール感を出すためにいろいろ試してみたイラストです。描き込みはあまり多くなくても、シルエットと色調を整えるだけでそれっぽい雰囲気になるという練習です。山はパタゴニアのフィッツ・ロイを参考にしています。

「CLIP STUDIO PAINT PRO 公式ガイドブック」(エムディエヌコーポレーション)
68p／掲載イラスト／2018年／CLIP STUDIO PAINT PRO
メイキングを記事にするため、ラフから全て CLIP STUDIO PAINT PRO を使用して描いています。遠景・中景・近景にそれぞれ見せ場を作り、間に暗い木を挟むことで空間のメリハリにしています。安直ですが、効果的な技法です。

「建築知識 2019年10月号」(エクスナレッジ)
69p／表紙イラスト／2019年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
建築系の雑誌の、手描きパース特集のための表紙ということで、かなりプレッシャーのかかる仕事でした。建物の向きがバラバラで、路面もカーブと坂道の組み合わせで非常に複雑なパースになっています。メキシコのタスコ・デ・アラルコンという街をモデルにした架空の風景です。

「美しい情景イラストレーション 魅力的な風景を描くクリエイターズファイル」(パイ インターナショナル)
70-71p／カバーイラスト／2017年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
イラスト集の表紙絵ということで、「日常と非日常」をテーマに趣味全開で構成したイラストです。手前の風景は東京都の月島周辺、奥の建物はノイシュヴァンシュタイン城をベースにアレンジしています。この絵がとても評判が良かったので、今回の画集の表紙イラストはこのイラストと対になるような構成にしてみました。

「コルヌトピア」(早川書房)
© 早川書房／津久井五月
72-73p／表紙イラスト／2017年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
SF小説の表紙用イラストです。未来の東京が舞台なので都庁のシルエットをそのまま巨大にしてみたり、物語のキーになる人物を裏表紙見返し部分に隠してみたりと細かい工夫をしてみました。

「クラシックカメラ少女+1」(マックス)
74p上／掲載イラスト／2012年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
クラシックカメラがテーマのイラスト集用のイラストです。大判カメラは大学時代に少し触ったことがあるのですが、正確に描こうとするとなかなか大変でした。大判カメラは移動が大変なので、それをそのまま絵にしています。

「鋼鉄異聞 第一冊 彼が死ななければいけなかった理由」(ABHAR Trono)
74p下／雑誌掲載イラスト／2009年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
企画が途中で頓挫した美少女ゲーム用のイラストです。世紀末フランスとか香港路地裏などの雰囲気が渾然一体となった世界観で、この雰囲気のゲームはもうずっと作りたいと思っているものの、なかなか実現しません。

「スノウラビット」(星海社)
© 伊吹契／星海社
75p上／表紙イラスト／2017年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
タイムリープを題材にしたSF小説の表紙イラストです。3つの時代が舞台になるので、それらを画面の中に組み込んでみました。主な舞台になる吉原についてはいろいろと調べたので、その後の仕事にもとても役に立ちました。

「カルタグラ オフィシャルファンブック」(宙出版)
© Innocent Grey/Gungnir All Rights Reserved.
75p下／掲載イラスト／2005年／Photoshop、0.5mmシャープペンシル
美少女ゲームのファンブック用に描き下ろしたイラストです。僕も大好きな昭和初期を舞台にした、耽美かつ猟奇的なビジュアルが魅力的なゲームなので、その雰囲気が伝わるよう少し変則的な構図を選んでいます。

Afterword
あとがき

背景を描くことを仕事にしていると、その役割の重要さに驚かされます。たとえばゲームだと、最初の街でも魔王の城の前でも、主人公の立ち絵は同じです。変わるのは背景と音楽だけ。こういう場面では、背景によってシーンの雰囲気が大きく左右されます。

そこで背景の仕事では、単純に風景や建物を描くだけでなく、見る人の感情にまで作用する絵にすることが大事になります。最初の街には明るく落ち着いた雰囲気、魔王の城の前なら不安で緊張感のある雰囲気など、シーンに応じて適切な演出をしなければいけません。

そんなことが1枚の絵にできるのか？と思うかもしれません。でも、これまで触れてきたマンガやアニメやゲームを思い出してみれば、そこに明らかに背景の力によって成立するシーンがあることがわかるはずです。

テクニック編の「お絵描き5カ条」では、まず楽しんで描くことが大事と書きました。ではどうすれば楽しめるのかというと、それは「興味を持つこと」だと思います。

何も考えずただパースの理論だけを学んでも身につくことは少ないですが、少しでも興味を持つことができれば、楽しくパースの知識を身につけることができます。また、背景がどのように絵の役に立つのかを考えることも、楽しく学ぶ助けになります。

いざ背景を描こうとすると、この世界のあらゆるモチーフについて興味を持つことを求められます。マンガやアニメやゲームだけでなく、映画や絵画や音楽にもヒントがあるかもしれません。数学や心理学の素養があれば、それだけ有利になることもあります。背景を描くことで世界のあらゆる要素が興味の対象になり、何より楽しく続けられるようになります。

この本ではそういった興味の取っ掛かりになるように、背景のテクニックをできるだけ単純化し、楽しく理解することを中心に解説してみました。実際の作品やメイキングと合わせて見ていただくことで、どういう思想でそれらが描かれ、どういう技術がそこに役立っているのか、さまざまな角度から楽しんでいただけるようにも工夫しています。それらが、楽しんで絵を描くことの助けになれたら嬉しいです。

最後になりましたが、本書を出すにあたってご協力くださった皆様、この本を手に取ってくださった皆様に、この場を借りてお礼申し上げます。

吉田誠治（よしだ・せいじ）

背景グラフィッカ、イラストレータ。ゲームメーカーの原画兼背景グラフィッカーを経て、現在フリー。多数のゲーム背景ほか、書籍装画なども手がける。コミックマーケット97では紙袋イラストを担当。京都精華大学非常勤講師。主なゲーム背景参加作品に『サクラノ詩 -櫻の森の上を舞う-』『素晴らしき日々 ～不連続存在～』『神学校 -Noli me tangere-』、装画に『美しい情景イラストレーション』『コルヌトピア』『西新宿 幻影物語』など。

吉田誠治作品集＆パース徹底テクニック

2020年5月29日初版第1刷発行

著者　　：吉田誠治
発行人　：北原 浩
編集人　：勝山俊光
企画編集：百武佐保子

装丁＆デザイン：溝端 貢（ikaruga.）
写真：長尾真志（154-156p）
編集：岩川摩耶、松川美羽、アトリエコチ
校正：佐々木裕子
印刷進行：末吉幸一（シナノ印刷）

Special Thanks（敬称略）：
太田紀子（エクスナレッジ）、宙出版、木口貴弘（グングニル）、杵渕恵子（パイ インターナショナル）、島田龍生（サイドランチ）、平林緑萌（志学社）、溝口力丸（早川書房）

発行所：株式会社玄光社
〒102-8716 東京都千代田区飯田橋 4-1-5
Tel：03-3263-3515
Fax：03-3263-3045
http://www.genkosha.co.jp/
印刷・製本：シナノ印刷株式会社

当社の個人情報に関する方針（プライバシーポリシー）は
http://www.genkosha.co.jp/privacy/ に掲載しています。

JCOPY（(社) 出版者著作権管理機構 委託出版物）
本誌の無断複製は著作権法上での例外を除き禁じられています。複製される場合は、そのつど事前に、(社) 出版者著作権管理機構（JCOPY）の許諾を得てください。また本誌を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用であっても著作権法上認められておりません。
JCOPY TEL:03-5244-5088 FAX:03-5244-5089
email: info@jcopy.or.jp

©Seiji Yoshida
©2020 GENKOSHA CO., Ltd.
Printed in Japan